Книга Гильдии: Мастеровые

by Richard Dansky

Но зачем вы работаете? Чтобы жить и быть счастливыми, не так ли? А если вы работаете, чтобы работать еще больше, то когда обретете вы свое счастье? Разве жизнь сама создает красоту вокруг себя и слагает песни? И если среди вас не будет певцов, для чего тогда плоды вашего изнурительного труда? Работа без песен, все равно как долгий день без конца. Даже смерть кажется мне приятнее этого.

-Г.Ф.Лавкрафт, “Поиски Ираннона”

Credits

Written by: Richard E. Dansky
Development by: Richard E. Dansky
Editing by: Ed McKeogh
Vice President in charge of Production: Richard Thomas
Art Direction by: Lawrence Snelly and Aileen E. Miles
Art by: Richard Clark, Fred Harper, Andrew Ritchie, Eric LaCombe
Front Cover Art: John Cobb, Richard Thomas
Front and Back Cover Design: Aileen E. Miles
Layout and typesetting: Matt Milberger
Перевод: Аваллах
Помощь при переводе: Тайлер Дердон
Помощь при редактировании: nata_777

Оглавление

История с призраками: Дорога Стали и Душ. Часть I.....5
Глава первая: Гильдия.....10
Глава вторая: Молот проклятых.....17
Глава третья: Гильдия изнутри и снаружи.....27
Глава четвертая: Удары молота.....37
Глава пятая: Методы и средства.....42
Глава шестая: Мальчики-Молотобойцы и Сетевики.....52
Приложение: Кто кем был.....64

История с призраками: Дорога Стали и Душ

Часть I. Собрание единомышленников

Глубоко в недрах Острова Скорбей раздался удар молотка. Двенадцать более или менее человеческих голов послушно повернулись в сторону его владельца - угольно-черной пародии на человека – который представился Эмбером. Как и все они, он сидел в кресле, выкованном из черной стигийской стали, которое скорее можно было назвать практичным, нежели красивым. Души, превращенные в подушки посредством Вселения (трудами Госпожи Катрины из Гильдии Скульпторов, как подчеркнул их хозяин, указывая на одну из тех, кто прибыл сюда раньше других) были единственным признаком роскоши, да и то они оставались исключительно функциональными.

Аскетичная простота комнаты полностью соответствовала находившейся в ней мебели. Единственный выход, перекрытый стальной дверью, возвышался за Эмбером, и отбрасываемые дверным проемом густые тени падали на его лицо. Не было ни одного окна, которое выходило бы на Имперский Город, а пол, как и стены, представлял собой отполированную поверхность из душевной стали. Канделябр в виде колеса свисал на черной цепи с потолка; изготовленные с помощью Ваяния свечи, находившиеся на концах спиц канделябра, испускали бездымный красный свет. Под люстрой расположился огромный стол, чьим ножкам кто-то придал отдаленное сходство с лапами дракона, а поверхность была отполирована до зеркального блеска. Кроме двенадцати фигур в масках, сидевших за столом, и самого лорда Эмбера, в комнате не было ни души.

Сам Эмбер был облачен в свободную серую мантию, а его кожа выглядела потрескавшейся, шероховатой, и черной как уголь. Он был абсолютно лыс, и напоминал с виду высеченную из камня статую, которую выкинули, сочтя плохой работой. Только ослепительно-белые белки его глаз и темно-красный рот придавали его фигуре хоть какой-то цвет. Он казался бестелесным духом даже среди призраков, и его окружал неприятный запах угля. В левой руке он держал золотисто-черный молоток, удар которого призвал присутствующих к молчанию; в правой он сжимал пачку бумаг. Дюжина сокрытых масками лиц выжидающе смотрела на него, а в глубине комнаты кто-то кашлянул. Возможно, так он хотел выразить свое нетерпение, или просто следовал привычке, сохранившейся с тех времен, когда он еще дышал.

Когда наконец-то раздался голос Эмбера, загрубевший от копоти после многих столетий, проведенных в кузнице, низкий гул его слов ударился в стены и разошелся по комнате.

– Прошу меня извинить, – произнес он сперва, – за то, что я созвал вас так рано. Мне известно, что мы не должны были встречаться еще целых семь лет, но мне показалось, то, что я собираюсь вам поведать… оправдывает риск.

Взмахнув для пущего эффекта листами бумаги, он замер в ожидании. Эмбер видел, что каждая пара глаз в комнате жадно впилась в бумаги. Разумеется, как он того и хотел.

– Это безумие. – Раздался голос из задней части комнаты из-под маски леопарда. – Встречаться так рано – это просто идиотизм. Ну а делать это в подземельях самого Города – чистое самоубийство.

С этими словами мужчина, облаченный в одежды придворного времен Медичи, скрестил руки в знак неодобрения. Его призрачные ноги, обутые в кожаные сапоги-Реликвии, были закинуты на стол.

Нахмурившись, Эмбер повернулся к нему:

– Мой дорогой Лорд…

– Без имен.

– Ну разумеется. Мастер Певчих, – и Эмбер замолк, давая другим посмеяться. Хлыщ за леопардовой маской был самым последним в долгой череде “Мастеров Певчих”, посещавших такие собрания, и каждый из них, разумеется, был всего лишь незначительной фигурой, которую не жалко потерять. Сперва Эмбер находил забавным наблюдать за тем, как подсадные Главы Гильдии пытались следовать этой лжи. Теперь это стало его раздражать. С их стороны было бы крайне любезно хотя бы попытаться убедительно врать.

Смех, разумеется, был вызван тем, что, скорее всего, практически все присутствующие здесь этой ночью “Главы Гильдий” являлись “самозванцами”. Включая и самого Эмбера.

– Мастер Певчих. Пользуясь правом Главы Старейшей Гильдии, я созвал нас сегодня потому, что счел это важным, а не потому, что после двадцати двух веков у меня внезапно появилась тяга к самоубийству. Что же касается встречи в Стигии, то, как сказала некогда одна из моих учениц, где же лучше спрятаться, как не на самом видном месте?

Тучная дама, облаченная в развевающуюся мантию, которая стонала и время от времени извивалась в такт с извивающимися щупальцами маски осьминога у нее на лице, вскочила, закричав:

– Ты забрал ее? Она была нашей по праву!

Символы на ее руках передвигались в унисон с ее движениями, и те же символы двигались и у нее на маске. Эмбер смиренно потупил взгляд.

– Она выбрала нас. Мы ее не забирали. Да и кто мы такие, чтобы отказывать такой многообещающей ученице?

– Мы должны были посоветоваться. Мы бы нашли ей более достойное применение.

– И она, не сомневаюсь, многому бы научилась у тебя. Особенно, ледяному спокойствию и выдержке, – отозвался сзади Певчий. Женщина, принадлежащая к Гильдии Оракулов, села обратно в кресло, демонстративно проигнорировав его.

– Кстати, а жиром ты ее тоже накачала бы, а, миссис Кассандра? – и снова это был Певчий, лениво потянувшийся за своей лютней, когда Оракул опять поднялась на ноги. На грохот, произведенный ее упавшим креслом, никто не обратил внимания.

– Не смей больше произносить это имя, – прошипела она, – иначе тебе грозит до конца своих дней выкидывать “змеиные глаза” на кубиках, сделанных из костяшек твоих пальцев.

На ее маске и белых пухлых руках дергались и извивались символы.

– Разве разумно, – спросил Певчий, перебирая длинными пальцами струны лютни, – угрожать мне в месте, где такое хорошее эхо? Играй в свои игры с Алхимиками, мелкая жирная обманщица. Может, их тебе и удастся запугать.

– Обманщица? Ты только что накликал себе целое столетие неудач, мелкий гадкий…

– ХВАТИТ! – молот взвыл в тот момент, когда Эмбер ударил им о стол с такой силой, что разбил его зеркальную поверхность. Осколки с грохотом рухнули на пол. Когда Эмбер встал со своего кресла, его лицо покрывали красные пятна гнева, а глаза от злости стали зелеными. – Маленький певец, ты уже сказал достаточно. – Прежде, чем Певчий успел подняться на ноги, Эмбер накинулся на него, стиснув рукой горло певца. Разбитый молоток валялся на полу и стонал.

– Я этого не потерплю. Если ты, или кто-либо из твоих преемников, снова прервет подобное собрание, я отомщу вам. Я лично найду тебя и притащу в свою кузницу. Я пущу тебя на монеты, а потом разбросаю их по самым удаленным уголкам Империи, кроме тех, которые я отправлю в Пустоту или Ад Нефритового Императора. И я позабочусь о том, чтобы на протяжении всего процесса ты оставался в сознании.

Ну как, соловушка, нравится, как это звучит? Чуть-чуть твоего разума в Китае, чуть-чуть тут. Немного останется валяться в пыли на полу моей мастерской. И немного затеряется в канализационном стоке. Правда, звучит изумительно? – только хрип был ему ответом. – Я тебя не слышу, соловушка. Тебе нравится, как это звучит?

– …нет… – прозвучал придушенный и полный ужаса ответ.

Эмбер отпустил Певчего, который грохнулся на пол под аккомпанемент бряцанья струн. В комнате никто не шелохнулся. Было тихо.

– Ладно, – сказал Эмбер. – Вернемся к делу. Мы собрались здесь, чтобы поговорить о Хароне.

– Харон давно пропал и погиб, – прошептала женщина с чернильно-черными пальцами Искупителя. Она взглянула на Эмбера как кошка на воробья и нахмурилась под своей полумаской.

– Просто пропал. Не погиб. Я хочу его вернуть.

– Невозможно! – снова воскликнула пышнотелая Оракул. – Он с Горулом сгинул в том ужасном водовороте, и мы его больше никогда не увидим.

Мужчина справа от Эмбера с широкими плечами и бандитской рожей типичного Полтергейста отрывисто рассмеялся:

– Миклос был прав. Ты сумасшедший.

Эмбер повернулся к нему, все еще сжимая бумаги.

– Идиот. Под властью Владык Смерти Стигия катится в бездну. Без Харона и единого правления, это просто вопрос времени, кто доберется до нас раньше – Спектры или другие Темные Королевства.

– Вероятно, – раздался голос Искупительницы. – Однако у меня все еще есть несколько вопросов.

– Например?

– Например, где он сейчас? Как мы его вернем обратно? Чем нам это поможет? И почему именно сейчас ты решил заявить об этом?

– Сперва я дам ответ на последний вопрос, – ответил Эмбер, снова усаживаясь в кресло. Молоток еще раз застонал, и Полтергейст

раздраженно пнул его. – Я решил сделать это сейчас, потому что только что получил кое-какую новую информацию, касательно исчезновения Харона. Выгода для нас, помимо банального выживания, заключается в том, что если мы, Гильдии, вернем Харона из Лабиринта, то он будет нам должен. По меньшей мере, он восстановит наш статус в Стигии. Это станет концом Владык Смерти, а мы окажемся при власти.

– Возможно, – раздался голос со стороны немигающих глаз за маской в виде луны. – Ты сказал, что мы должны вернуть его из Лабиринта. Смею предположить, что ты точно знаешь, что он именно там?

Эмбер пожал плечами:

– Где же ему еще быть?

– В Пустоте. В брюхе у Горула. Режется в карты с дедушкой Нудри. Вариантов масса.

– Согласно всем имеющимся у меня сведениям, он находится в Лабиринте, - и он снова потряс бумагами. – В некоторой степени.

– Не может быть, – промурлыкала Искупительница.

– Эти бумаги были добыты Подмастерьем моей Гильдии. Парень специализируется на компьютерах. Он немного недисциплинирован, и этим объясняется то, что он до сих пор Подмастерье, но на досуге он занимается тем, что добывает некоторую интересную информацию. На этот раз он нашел то, что выше его понимания.

Он обнаружил файл на компьютере, принадлежащем психиатру, который живет рядом с его Пристанищем. Этот врач натолкнулся на группу пациентов, страдающих от одинаковых кошмаров. Всем им было больше 55 лет, и никто из них не мог заснуть из-за кошмара, который впервые появился у них во время Пятого Вихря, и вот теперь вернулся. Во сне из океана является монстр и сражается с человеком на лодке. Я полагаю, вы будете безмерно удивлены, когда я скажу вам, что сон кончается водоворотом, поглощающим и человека, и чудовище.

– Да, звучит знакомо. Но я не вижу в этом особого смысла, – произнесла явно не очень удивленная Искупительница.

– За исключением того факта, что люди это видят во сне? – Эмбер сделал паузу, чтобы бросить вопросительный взгляд на одиноко сидящего Песочного Человечка, и встретил его немигающий взгляд. – И того, что полвека спустя их тревожит тот же кошмар? И того, что описания Острова и Плачущей Бухты, да и самого Харона во всех кошмарах повторяются с точностью до мельчайшей детали? А как насчет того, что мой Подмастерье обнаружил упоминания о точно таких же кошмарах в офисах четырех других психиатров, живущих в дне пути от его Пристанища?

– Дайте мне на них взглянуть, – с этими словами Искупительница наклонилась вперед, вытянув руку.

– С радостью, – ответил Эмбер, раздавая бумаги всем, кто находился в комнате. Даже Певчий взял свои листы без каких-либо комментариев, и в течение нескольких последующих минут можно было услышать только шелест переворачиваемых страниц.

Оракул первой нарушила молчание.

– Все записи объединяет одна и та же общая черта, – сказала она раздраженно. – Мне это не нравится.

– Что не нравится? – отозвался Полтергейст. – По большей части это просто гребаная писанина. Что еще тебе взбрело в голову?

– Ну, все они рассказывают о Горуле… хорошо, мы ведь сошлись на том, что это Горул… и во всех случаях упоминается о том, как он выходит из волн и кричит что-то вроде «Я пришел! Где моя жертва?» или что-то в этом роде.

– Более или менее верно, – кивнул Эмбер.

– Но я не помню, чтобы я слышала такое! Я была на крепостной стене, когда появился Горул, и он ничего не говорил. Он просто выл. Я не помню слов, которые упоминают эти люди.

– Я тоже не помню этих слов, – вставила Искупительница. – Это меня тревожит.

– Мы можем позвать Мнемои и узнать, что же мы помним. – Все головы повернулись в дальний конец комнаты, где ухмылялся за своей леопардовой маской Певчий.

– Даже не шути так, певец. Даже не шути. – Лицо Искупительницы стало мрачнее тучи. – Да уж скорее я открою ворота перед Ю Хуаном, чем дам Мнемосу копаться у себя в голове.

– Просто предложил. Те немногие, кого я встречал, на самом деле, были милыми людьми.

– Значит, ты еще больший дурак, чем тебя считает Эмбер, а это о многом говорит. Нет, меня больше всего волнует то, что, как они утверждают, произнес Горул.

Эмбер холодно улыбнулся.

– Упоминание о жертве? Да, это сразу привлекло мое внимание. Поэтому-то я вас и созвал.

– Потому что Горул хотел жертву? Логично, для такой твари как он, – пробормотал Полтергейст. Оракул пригвоздила его взглядом. Он тотчас замолк.

– Кретин. Если он пришел за жертвой, значит, кто-то обещал ему жертву. - Повисла долгая пауза. – Кто-то пообещал ему жертву. Кто-то призвал сюда Горула, а Харон был наживкой. Предатель. Предатель убил Харона.

– По крайней мере, попытался, – слова Эмбера, в которых звучал вымученный оптимизм, сорвавшись с его уст, эхом отразились от отполированных стен. – Да, предатель подставил Харона. Если мы найдем предателя, мы найдем дорогу к Харону. Если мы найдем дорогу, найдем и самого Харона. Если мы найдем Харона, мы освободим его, и вот он возвращается к Плачущим Башням, окруженный сталью и славой. Эти воспоминания – первый шаг на пути назад, пути, который ведет к нашей власти. Власти наших Гильдий.

Певчий горько рассмеялся.

– Если вы можете доверять собственному разуму и памяти. Я не верю ни тому, ни другому. Да, и я не верю Лорду Кирпичу, я не верю, что это чудесное свидетельство просто так всплыло. И я не верю тому, что, несмотря на то, что мы все видели Падение Харона, никто из нас не помнит, чтобы Горул произнес хоть одно членораздельное слово. Здесь какая-то игра, Эмбер. Почему мы должны в нее играть?

– Потому, – раздался ответ, но не от Эмбера, а от Оракула. – Потому, что у нас нет выбора.

И молчание опустилось на комнату, так как в двенадцати головах зверь, вот уже полвека как исчезнувший, снова возопил из глубин.

Глава первая: Гильдия

Позовите мастера
Приведите чертежника
Пускай они начертят мне
Путь от колыбели до гроба.
-Билли Брэгг, "Между войнами"

To: Эрнан, Легион Попрошаек.
From: Шандлер де Шилдс, частный детектив
Re: Мастеровые
Encl: Краткий обзор того, что мне удалось найти. Полный отчет будет готов сразу же после того, как мне удастся Овладеть своей старой секретаршей, и заставить ее напечатать его. Не думаю, что это займет больше одного дня. Пока же ознакомься с основными моментами. Они позволят тебе составить общее впечатление о том, что тебя интересует.
Примечание: Кстати, мой гонорар за эту работу слегка запоздал. В силу этого, я ожидаю 10% доплату за задержку, когда я передам тебе полный отчет.

Обзор

Если тебя это действительно интересует, то Гильдия все еще тут. Ты можешь сколько угодно пересказывать мне эти гребаные сказочки об изгнании, роспуске и всем остальном, но, на самом деле, эти ребята вполне реальны. Если быть более точным, то они не просто реальны, но и крайне многочисленны. Более того, это действительно крутые парни. Мастеровые сочетают в себе худшие черты масонов, членов профсоюза водителей грузовиков и кришнаитов. Я не уверен, насколько это профессиональная организация, а насколько – религиозное братство, но в определенный момент эти отличия теряют какое-либо значение. Какая разница, ломает ли тебе ноги Мастеровой из-за глубокой и неподдельной веры в своего "Владыку" или же потому, что он просто не любит независимых подрядчиков, занимающихся перековкой душ. Все понятно?

Я не зашел настолько далеко, чтобы полностью разобраться в том, чего они действительно хотят, но давай не будем забывать о том, что денег, которые ты мне платишь, явно недостаточно для подобной работенки. Если вкратце, то ситуация выглядит следующим образом: присоединяясь к Мастеровым, ты делаешь капитальные инвестиции в виде собственной персоны.

Это понятно? Нет? Плохо.

В любом случае, ты хотел получить факты. Наслаждайся.

Кто же эти болваны?

Гильдия Мастеровых, также известная как Праведное и Почетное Братство Мастеровых, Кузнецов Душ и Гремлинов; также известная как Общество Молота; также известная как Объединенные Кузнецы

Стигии; также известная как Мальчики-Молотобойцы вполне реальна, активна и энергична. Извини, но это не миф. Я догадываюсь, что ты хотел бы услышать что-то другое, но постарайся сдержать свое разочарование до того момента, как ты мне заплатишь.

Самые старые члены Гильдии называют себя Братьями Кузницы. Веет сексизмом, не правда ли, но чего еще хотеть от ребят, которым больше двух тысяч лет? Те, кто помладше (и при этом принадлежат к Гильдии), называют себя Мастеровыми и Мальчиками-Молотобойцами. Неудивительно, что девочки предпочитают первое наименование, а мальчики – второе. Выше я привел небольшой перечень имен, под которыми известна эта организация, но это лишь самые известные из них. У Гильдии гораздо больше наименований, причем большинство, на первый взгляд, выглядит абсолютно безобидным, но, в действительности, неразрывно связано с Мастеровыми.

Многие из старейших членов Гильдии при жизни были кузнецами, философами, изобретателями и учеными. В верхах Гильдии преобладают мужчины, хотя в последние годы это положение начинает стремительно меняться. Младшие члены Гильдии, в особенности, те, кого Сжали в последние двадцать лет, чаще всего при жизни интересовались компьютерами, хотя среди них есть несколько парней, профессионально занимавшихся механикой и инженерным делом. В Гильдии меньше архитекторов, чем можно было бы предположить, но их нехватку активно восполняет значительное меньшинство из Американской федерация труда и Конгресса производственных профсоюзов, синие воротнички, решившие заняться после смерти перековкой душ.

В случае со старичками составить физический профиль типичного Мастерового не составляет труда. Представь себе здоровенного, накачанного мужика с обуглившейся кожей. После работы в кузнице они все начинают напоминать с виду зубатку, приготовленную по-каджунски, и даже если их трупики не обугливаются до хрустящей корочки, они все равно выглядят так, будто бы их как следует подержали в микроволновке. Более молодых сложнее узнать, но даже на их телах заметна эрозия, если, конечно же, знать, куда смотреть. Тебе нужны черные и красные полосы, которые часто маскируются под татуировки или скрываются под перчатками или длинными рукавами. Еще одним характерным признаком этих парней являются сапожки “чакка” со стальными носками – похоже, они от них без ума.

Зачем все это?

Гильдия активно вербует новых членов, особенно, среди Легионеров, и существенно увеличила число новых рекрутов за последние четыре года. Не стоит удивляться: Мастеровые делают это максимально тихо и скрытно. Процесс действительно проходит очень незаметно: они находят кого-то, кто кажется им перспективным, после чего начинают активно раскидываться намеками о более уютной норке, которую можно получить, более высокой плате, которую получают кузнецы по сравнению с обычными солдатами, волнующих чувствах, которые ты испытываешь, взломав компьютерную систему и заставив банк перечислить миллион баксов на счет твоей старой мамочки, и

прочей подобной чуши. При этом ты не услышишь никаких упоминаний о Гильдии. Затем, как только несчастный идиот подписывается под всеми этими сияющими перспективами, он проходит быструю подготовку, за которой следует несколько испытаний, и, вуаля, он член Гильдии!

Конечно же, все это происходит в том случае, если эти воплощения заносчивости из Гильдии убеждаются в том, что могут доверять потенциальному кандидату. В противном случае, ему приходится стать столовым прибором. Я бы сказал, что это демонстрирует исключительную экологическую сознательность Гильдии; они прекрасно представляют себе всю пользу переработки отходов, если ты понимаешь, о чем я. Они не оставляют свидетельства своих ошибок валяться под ногами у людей вроде меня, которые могут случайно обратить на них внимание.

Еще одним стабильным источником новых рекрутов является линия поставки сырья. Если Мастеровой замечает подходящего кандидата в груде "будущей садовой мебели", он выволакивает его, сдувает с него пыль, и делает предложение, от которого сложно отказаться. Именно так в Гильдию приходит немало любителей компьютеров, которые обычно проходят по статье "потенциальные Ренегаты". Мальчики-Молотобойцы, которых вытягивают из очереди на наковальню, обычно демонстрируют исключительную верность Гильдии. Никто из них даже не согласился поговорить со мной.

Тем не менее, следует отметить, что это все – лишь мелкие делишки, которые проворачивает Гильдия, и которым далеко до действительно серьезных масштабов. Я чувствую, что параллельно они готовят что-то большое, что-то действительно неприятное. Производство душевной стали упало на 2,1% за тот период, в течение которого Гильдия начала активно наращивать свое присутствие, и все это выглядит весьма некошерно. Еще интереснее то, что все больше и больше душ отправляется в наши дни в кузницы. Больше кузнецов, больше сырья, но меньше готового продукта на выходе. Мне кажется или это попахивает чем-то очень мерзким?

Я предполагаю, что Гильдия присваивает себе определенную долю производимого металла. Да, я знаю, что, на первый взгляд, кажется, что 2% – это совсем немного, но задумайся над масштабами производства, о которых мы говорим. 2,1% 10 душ – это рука и нога, но 2,1% 4 миллионов тонн душевной стали – это гребаная куча металла. У меня складывается впечатление, что Гильдия накапливает сырье, как эти сумасшедшие фанатики, которые верят, что вот-вот начнется Апокалипсис, и поэтому складируют у себя в подвале еду и патроны для дробовиков.

С кем они связаны?

Будем честны – со всеми. У них контракты (а то и действующие филиалы) как среди Еретиков, так и среди Ренегатов. Мне пришлось посетить пару лагерей (в основном принадлежавших Ренегатам – я укажу их местонахождение в финальном отчете) в ходе так называемых "разведывательных" миссий для Легионов. Дерьмо. Полное дерьмо. Они

просто хотели встретиться там с Мастеровыми, работающими на противоположную сторону, и перетереть с ними.

Основное впечатление, которое у меня возникло, сводится к тому, что верность Гильдии имеет первоочередной приоритет перед всем остальным. Ты слышишь меня, всем! Представим себе ситуацию, когда Мастеровой может спасти от выскочившего из Бури Теневика Мастерового-Ренегата или командира Легиона. Любой настоящий Мастеровой сделает необходимый выбор в течение пары секунд. Можешь посочувствовать командиру.

Если говорить серьезно, то сеть Гильдии охватывает все Земли Теней. Их излюбленными Пристанищами являются заводы, склады и литейные. Вряд ли кого-либо удивит, что Мастеровые фактически контролируют Питтсбург, Кливленд, Детройт и большую часть Ржавого пояса. Ах, да, не забудь прибавить Буффало. Конечно же, это не значит, что они делают это открыто: просто Мальчики-Молотобойцы чертовски там сильны, и даже Анакреоны стараются лишний раз не становиться у них на пути. Их не слишком интересует Западное или Восточное побережье; при этом у них хорошие позиции в Северной Европе и Германии, минимальное влияние в Испании, Португалии или Италии. Этих ублюдков просто до черта в Польше, по крайней мере, в таких городах как Гданьск и Краков.

В любом случае, один из моих контактов, который недавно исчез, сообщил мне, что у Гильдии полно схронов, тайников с оружием и боеприпасами, кузниц и замаскированных складов с душевной сталью по всему земному шару. Мастеровые обожают старомодные бомбоубежища 50-ых годов и ракетные шахты, и стараются наложить на них лапу при любой удобной возможности. Тот факт, что Лиман исчез сразу же после того, как рассказал мне об этом, придает дополнительный вес его словам.

Через два дня после исчезновения Лимана я получил анонимную посылку: дюжина бумажных цветов-Реликвий в вазе из душевной стали. Дорогой подарок, но ни подписи, ни записки. Не беспокойся, я не большой любитель цветов, и сама ваза не была чем-то выдающимся. Такое впечатление, что ее изготовляли впопыхах. Судя по всему, мастер потратил на нее не больше одного или двух дней. Кстати, если тебе интересно, то Лиман классно смотрится в виде вазы. Скажи, если захочешь получить цветы.

В общем, чтобы не быть многословным: эти ребята играют по-крупному. Старый добрый обет молчания, напоминающий мне о золотых деньках в Южном Бостоне: тот, кто слишком много болтает, быстро умирает. Или же с ним происходит нечто еще более неприятное.

Что же касается бомбоубежищ и бункеров, которые заграбастала Гильдия, то я не собираюсь заниматься их поисками. Это серьезное дело, и я не хочу искать проблемы на свою эктоплазму. Лучше дождись, когда Жанет Рено закончит со своими делами, а потом натрави ее на этих ребят.

Развитие индустрии

Как бы сильно это ни нравилось некоторым любителям старины, в наше время Мастеровые уделяют много времени компьютерам. Очень

много. Когда дело заходит о новейших технологиях, Диктум Мортум имеет для них не большее значение, чем рулон туалетной бумаги; эти ребята настолько яростно копаются в базах данных и связанных с ними системах, будто это их последний шанс что-либо изменить. Честно говоря, я не знаю, что именно они пытаются извлечь оттуда, но у меня есть несколько предположений: пароли, финансовые отчеты, коды запуска. И другие забавные штучки подобного рода.

Именно в этой области сильнее всего ощущается присутствие "бывших" – особенно, тех из них, кто умер совсем недавно. Я знаю немало парней, которые покинули Гильдию прежде, чем им удалось продвинуться слишком далеко. Некоторым разрешают уйти; другим приходится отправляться в бега. Я думаю, что это зависит от того, сколько ты знаешь, и насколько большие неприятности ты можешь доставить своим бывшим друзьям, если начнешь говорить. Впрочем, даже те из них, кто уходит, громко хлопнув дверью, предпочитают хранить молчание. Никто не хочет стать вазой.

Если им удается схватить кого-то из тех, кто сорвался с цепи и удрал без разрешения, дело обычно принимает дурной оборот. Никаких апелляций, никаких возможностей искупить свою вину – все решается просто. Я слышал, как кое-кто упоминал о "Древних Искусствах" в контексте того, что кого-то отправили в кузницу. Мне не удалось узнать больше из этого разговора, но у меня сложилось ощущение четкой социальной стратификации в Гильдии, и я подозреваю, что парни, владеющими этими "Древними Искусствами", занимают доминирующее положение. Кроме того, между теми, кто работает с компьютерами, и теми, кто батрачит в кузницах, похоже, есть нечто вроде легкой неприязни. Очень немногие занимаются и тем, и тем; в результате, их ненавидят обе стороны.

Старая добрая религия

В поведении Гильдии уже давно проскальзывают определенные религиозные нотки, что неудивительно, когда речь заходит о чем-то столь ритуализированном, как общество гильдейского типа. Еще по своей смертной жизни я помню немало братств типа Рыцарей Дэймона, где грань между секулярными функциями и религиозной атрибутикой, которую они использовали, была несколько размыта. Я бы сказал, что в случае с Мастеровыми эта грань практически отсутствует.

Религиозные настроения особенно сильны среди старичков, что, впрочем, неудивительно. Существует нечто вроде священной книги, которую я видел во время инициации (я расскажу об этом более подробно чуть позже), которая предположительно излагает историю Гильдии тем же самым образом, как Библия излагает историю человеческого рода. Однажды мне удалось ознакомиться с копией этого текста. Много идиотских слов вроде "изрек" и "породили", не говоря уже о других подобных вещах, но, в сущности, это история о том, как постоянная потребность Стигии в душевной стали превысила пределы того, что мог обеспечить Нудри, и Харон приказал ему подыскать себе пару помощников. Помощники, в свою очередь, нашли себе еще помощников, затем этот процесс продолжился в геометрической прогрессии, и все закончилось появлением Гильдии в той форме, в

которой мы ее знаем. Конечно же, старые пердуны не собираются признавать тот факт, что вся их маленькая субкультура основана на принципе невидимой руки рынка, и потому они решили повысить Нудри, ах, простите меня, "Владыку Нудри" до статуса полубога. В самых клинических случаях эти парни называют его "Отче наш" и рассказывают о том, что перековка душ – это своеобразная разновидность общения с душами, которые они обрабатывают. И так далее, и в том же духе. Среди более молодых членов Гильдии религиозный фанатизм несколько послабее, но обычно в ходе инициации у них что-то внезапно переключается в голове, и они неожиданно начинают истово верить – по крайней мере, до конца церемонии.

И, вновь, разделение между компьютеризированными Мастеровыми и Мальчиками-Молотобойцами кажется здесь очевидным. Те, кто постоянно работают в кузницах, воспринимают религиозный аспект своей деятельности гораздо серьезнее, чем любители Интернет-серфинга. Впрочем, следует отметить, что я слышал, как один или два поклонника Сети называли Нудри "Великим Духом Машины", так что, возможно, нас ожидает нечто вроде религиозного раскола.

Немногочисленные, Гордые, Мастеровые

Я не прошел инициацию. Мне предложили сделать это, и, более того, намекнули, что мне действительно будет лучше присоединиться к Гильдии. Это произошло вскоре после того, как я получил вазу, и именно в тот момент, когда я решил прекратить расследование. Тем не менее, этот идиот по имени Шандлер сказал "Да", и отправился наблюдать за церемонией посвящения в Мастеровые, после чего прибегнул к старому доброму методу отступления в виде Аргоса. Это оказалось весьма своевременным поступком; я был следующим в очереди.

Позволь мне добавить, что я таскаюсь по Подземному Миру последние 46 лет, и до недавнего времени я искренне считал, что видел все, что только можно увидеть. Все. К сожалению, я ошибался. То, через что Мастеровые заставляют пройти своих посвященных, выходит за рамки всего, что мне доводилось встречать как до, так и после смерти. Просто запомни, что фанатиками не рождаются – ими становятся.

В любом случае, инициация в Мастеровые очень сильно отличается от посвящения в какую-то провинциальную Ложу Лося. Тебя загоняют в кузницу, заполненную дымом, жаром и другими спецэффектами, которыми ты ожидаешь насладиться в кузнице. Я подозреваю, что кузница находится где-то на Острове, потому что я почувствовал, что ниточки, связывающие меня с Оковами, натянулись так сильно, что едва не лопнули. Все это место, где бы оно ни находилось, было залито темно-красным светом, и за решетками высотой около тридцати футов плясало душевное пламя. Голый каменный пол, обычный антураж кузницы, и, в самом центре, самая большая гребаная наковальня, которую я когда-либо видел. Рядом с ней лежал молот, размером с маленькое артиллерийское орудие, и

деревянное ведро, наполненное какой-то гадостью, которая мерзко хлюпала на полу. Я думаю, что это была плазма.

Перед посвященными стояло трое других...существ. Здоровенные ублюдки. Все трое – в гладких масках без каких-либо черт и длинных черных мантиях. Один держал серп, другой – цепь, а третий – книгу размером с Библию. Он (судя по голосу, эта скотина была мужского пола) начал зачитывать отрывок из книги, и все это напоминало какую-то религиозную службу. Слушай, отвечай, садись, вставай, все такое дерьмо. Я покосился на других посвященных, и все они были в каком-то трансе, с наслаждением внимая дерьму, льющемуся им в уши.

Спустя несколько минут (часов? дней? сложно сказать...) чтение наконец-то закончилось, и большой парень справа закрыл книгу и положил ее на пол. Затем, первый посвященный в очереди (это была девчонка) подошла к решетке, за которой плясало душевное пламя, и без лишних слов открыла маленькую дверцу, которая находилась где-то на уровне моего плеча. Она была совсем небольшая – где-то четыре на четыре дюйма. Как раз достаточно для того, чтобы сунуть туда руку.

Девчонка сунула руку в огонь, и в кузнице повисла тишина. Она не кричала, не хныкала, не издавала ни звука, даже когда ее кожа почернела и потрескалась, а плазма потекла, как горячий воск. Никто в кузнице также не произнес ни слова. Раздавался только треск пламени и шипение, которое издавали капли плазмы, падающие в огонь. Девчонка держала руку в огне так долго, что я думал, что вот-вот закричу. Но она продолжала молчать.

В конце концов, к моему огромному облегчению, она вытащила руку из огня. Руку с трудом можно было узнать – кусок мертвого мяса, с которого стекала плазма – но девушка положила ее на наковальню, после чего раздалось тихое шипение. Я знал, что последует за этим, и хотел закрыть глаза, но не мог. Все остальные смотрели – включая трех старейшин – и выражение, застывшее у них на лицах, сложно было назвать как-либо иначе, чем восхищением.

Они продолжали сохранять это благоговейное выражение на лицах, даже когда девчонка протянула целую руку и взялась за рукоятку этого невыразимо огромного молота. Они сохраняли его, когда каким-то образом ей удалось поднять молот, и оно оставалось на их рожах, когда она опустила этот молот, подобно орудию рока, на свою собственную руку. Вся кузница отозвалась на этот удар, как будто бы это был исполинский колокол. Затем, она взяла молот, и снова опустила его. А затем снова. И снова. И...это было ужасно. А они тем временем распевали какой-то гимн, какой-то гребаный церковный гимн, и я мог только стоять и думать: "Черт, мне плевать, что говорят остальные, но я знаю, что оказался в аду".

Спустя некоторое время девчонка остановилась, и большая часть ее руки, в действительности, оказалась целой. Она всего лишь выглядела немного...меньше. Тем не менее, она держала что-то в этом искореженном подобии ее прежней изящной ручки, хотя я не понимал, как, а затем она опустила всю руку в это ведро. Где-то около минуты в ведре что-то шипело и дымилось, после чего она вытащила руку, и рука выглядела так, будто бы она полностью исцелилась. Удивительно. При этом девушка держала в руке маленькую монету с дыркой в центре, и, сжимая ее, она подошла к трем старейшинам. Тот, кто держал цепь, поднял свою цепь в воздух, тот, кто держал серп, отрубил кусок цепи, а

тот, кто держал книгу, взял монету у нее из рук, и повесил на цепь. Затем, все трое произнесли нечто вроде благословения, мы все сказали "Аминь", она надела ожерелье на шею, а затем пришла моя очередь.

Именно тогда я сбежал.

Заключение

Они опасны, безумны, и если бы мы не нуждались в них так сильно, я бы порекомендовал стереть каждого кузнеца душ (за исключением Владыки Нудри, конечно же) с лица Земель Теней. Это фанатики, могущественные фанатики, и я не уверен, что это хорошее сочетание. Не пойми меня неправильно: я встречал немало Мастеровых, и они были весьма милы. Мне действительно нравились эти ребята. В большинстве своем, они – хорошие парни и девчонки, и делают то, чем я вряд ли согласился бы заниматься в здравом уме. Но все, что заставляет кого-то сунуть руку в душевное пламя без лишних размышлений, пугает меня до тошноты. Если у тебя есть хотя бы капелька мозгов, это должно напугать и тебя.

Полную версию доклада, как уже отмечалось ранее, я передам тебе лично, когда буду забирать плату. Жди меня у Колонны Фокия на Малом Форуме Харона во вторник в семь часов. Не забудь – мной еще и цветы.

Шандлер

Меморандум

Мой дорогой Марио!

Я действительно поражен тем, сколько удалось узнать ДеШилдсу всего за три года. Ознакомься с приложенными записями и сообщи мне, какие шаги необходимо предпринять для того, чтобы улучшить нашу систему безопасности. Я хочу, чтобы все потенциальные источники утечки данных были обезврежены в течение недели.

Что же касается более приятных новостей – детектив встречается со мной во вторник в семь на Малом Форуме Харона, чтобы передать мне полную версию доклада и получить свою плату. Когда он будет возвращаться домой, разберись с ним. Я надеюсь, что ты вернешь мне все деньги, которые будут у него с собой.

Твой брат по Молоту,
Эрнан

Глава Вторая: Молот проклятых

Ниже приведены отрывки из книги “Говорящая Сталь: История Гильдии Мастеровых”, написанной Н.Д. Даффи из Великой Библиотеки, который пребывает в Подземном Мире с 1966 года.

Ритуал и история

Искусство перековки душ (а это ремесло вполне заслуживает звания искусства) имеет свои традиции и законы, передающиеся от мастера к ученику еще со времен Нудри. Именно Нудри, который в полной мере осознавал, какую силу он готовится даровать своим ученикам, создал традиции этого ремесла. Прежде, чем открыть кому-либо из учеников секреты душевного пламени, он обязывал их передать те же самые ритуалы всем последующим поколениям кузнецов. Ритуалы Кузницы Душ, которые имеют не только практическое, но и духовное значение, предназначены для того, чтобы избежать потенциальных злоупотреблений силой, которую предоставляет Мастеровому знание его ремесла.

Нескольким привилегированным чужакам довелось удостоиться великой чести наблюдать некоторые из Ритуалов Кузницы Душ, и все они единогласно выражали восхищение и страх перед тем, на что кузнецы душ добровольно соглашались пойти, чтобы обрести знание, позволяющее покорить темное пламя кузницы. Если бы Мастеровые не были настолько ценны для Иерархии, они вполне могли бы оказаться в числе исключительно опасных культов Еретиков.

Очень немногие представители высших кругов Гильдии (если вообще кто-либо) являются сторонниками так называемого Культа Нудри. Деятельность Культа заботливо поддерживается для того, чтобы гарантировать подчинение низших членов Гильдии, но кажется весьма маловероятным, чтобы многие Мастеровые, обладающие званием Мастера, искренне верили в то, что Нудри является чем-то наподобие Святого Духа.

При более близком рассмотрении истинная природа этой мистификации становится очевидной: Книга Нудри предположительно была написана самим Великим Мастеровым, после чего передавалась от поколения к поколению учеников. Тем не менее, если взглянуть на дату основания Гильдии (которая совпадает или даже предшествует Pax Romana), станет понятно, что книга была написана за тысячу лет до того, как человечество впервые узнало о книгах. Это может означать одно из двух: или гениальность Нудри позволила ему изобрести книги за тысячу лет до того, как это сделало человечество, или же Книга Нудри, теоретически написанная самим Нудри, является изысканной ложью, которую старейшины Гильдии используют для того, чтобы обманывать молодых Мастеровых. Ответ, как мне кажется, очевиден…

В начале всего

Нудри впервые взял себе учеников в ходе периода римской экспансии. Даже величайший ремесленник Подземного Мира не мог удовлетворить ненасытные аппетиты Харона, который хотел получать все больше и больше изделий из душевной стали. Ему постоянно нужны были новые стены, новые башни, новые дороги и ворота, изготовленные из человеческих душ, и хотя Нудри прилагал воистину героические усилия, чтобы удовлетворить своего господина, он вскоре должен был признать, что не может справиться с бесконечным потоком новых заказов. Для того чтобы решить эту проблему, он решил взять себе трех учеников. Эти трое, которых в те дни называли Аристогейтоном, Каем Иосифом и Равит бат-Йосеф, были избраны из числа строителей самим Великим Мастеровым.

Нудри уделил немалое внимание выбору своих первых трех учеников. Каждый из них выделялся выдающимися творческими задатками, неукротимой волей и абсолютным бессердечием, необходимым для того, чтобы без зазрений совести обрекать души на мучительное существование в обличье обычных предметов. Впрочем, именно это бессердечие беспокоило Нудри, который боялся, что его ученики станут слишком черствыми перед лицом всех тех страданий, которые суждено будет пережить душам, с которыми они будут работать, и, неподвластные гласу совести, станут слишком часто отправлять несчастных призраков в зияющее жерло кузницы. Нудри искренне верил, что для успешной работы в кузнице необходима сдержанность, а также осознание огромной ответственности, которую накладывает на кузнеца работа с душами.

Именно поэтому Нудри создал общий массив Ритуалов Кузницы Душ, которые представляли собой сочетание мистической театральности и практических наставлений, позволяющее осознать истинную природу ковки душ. Для того чтобы предостеречь своих учеников (это звание стало формальным только в XI веке) от чрезмерного легкомыслия в отношении избранного ими занятия, он заставил каждого из них держать руку над основным источником душевного огня своей собственной кузницы до тех пор, пока их Корпора не стали мягкими и ковкими, как тела Невольников, скармливаемых пламени. Затем, он приказал каждому из них выковать из небольшого кусочка собственной плоти по маленькой монете, которые Нудри прикрепил к цепям, выкованным им самим. Обязав их вечно помнить о том, что такое оказаться на наковальне, содрогаясь под ударами молота, он даровал Трем их монеты, ставшие символами возложенной на них ответственности. Постоянно лицезря перед собой кусочек своего собственного Корпуса, подвергшегося перековке, они должны были всегда помнить о боли, которую разделяют с теми, кто оказывается в их кузницах.

Нудри искренне верил, что осознание того, какую боль причиняет перековка душе, послужит достаточным предостережением для его учеников, которые не посмеют после этого безрассудно перековывать тела других призраков. Тем не менее, он также предвидел, что наступит день, когда даже четырех кузнецов окажется недостаточно для потребностей Стигии, и понимал, что его ученикам скоро придется обзавестись собственными учениками. Хотя Нудри мог контролировать

своих учеников, он понимал, что как только те начнут брать себе учеников, а те, в свою очередь, станут обучать других призраков, ситуация стремительно выйдет у него из-под контроля. Тем не менее, он не мог позволить себе растрачивать время на присмотр за теми, кто унаследовал его знание; Харон продолжал ставить перед ним великие задачи, которые выходили за пределы возможностей даже первых Трех.

В конце концов, Нудри решил позволить своим духовным наследникам справляться со всем самим. Составив общий свод обязательств, необходимых знаний и церемоний, он передал его своим ученикам в качестве набора правил, которым должны были следовать они, и все те, кто возьмут в руки молот после них. Хотя первоначально предполагалось, что эти правила станут сводом профессиональных обязанностей и моральных норм, Трое очень быстро окружили их аурой псевдорелигиозного учения, считая это идеальным способом обеспечить вечную покорность всех будущих поколений кузнецов.

Тем временем, Нудри закончил подготовку своих учеников, и потерял к ним всякий интерес, считая, что они достаточно хорошо обучены для того, чтобы самостоятельно справляться со стоящими перед ними задачами. Он вернулся к своей работе, позволив Трем взять себе новые имена, и возглавить то, чему со временем суждено было стать Гильдией Мастеровых.

Золотой век

Трое, которые решили взять себе достаточно претенциозные псевдонимы Железо, Дым и Макабах, не собирались откладывать подготовку новых учеников в долгий ящик. По мере продвижения Легионов, Стигии требовалось все больше и больше оружия, что означало необходимость обучения все большего количества кузнецов, которые смогли бы вооружить войска победоносной Империи. Трое были рады услужить Стигии, при условии, что новые кузнецы будут обучены относиться к своим наставникам с должным уважением. Инструкции, полученные ими от Нудри, были собраны в книге, которая получила название Книги Нудри, и приправлены помпезностью и церемонностью, чтобы произвести впечатление даже на самых циничных учеников. Железо выковал Сиклос, Макабах забрала у Нудри Цепь, а Дым изготовил свиток, в котором содержались слова Книги. Кроме того, Дым сделал Маски Трех, отполированные и гладкие личины из душевной стали, наделенные силой различных Арканои.

Именно тогда Трое пришли к более или менее одновременному выводу, что наличие учеников означает власть. Они начали едва ли не комичное состязание за право призвать под свои знамена как можно большее число последователей, и в результате этого немало неподготовленных и неумелых душ оказалось посвящено в Братство Молота, как это тогда называли. Последствия этого оказались катастрофическими. Неподготовленные и лишенные таланты кузнецы старались затащить в свои кузницы душ любого, кто попадался им на глаза, нередко не добиваясь какого-либо результата, и впустую растрачивая драгоценные души. Изготовленное ими оружие часто оказывалось перековано лишь наполовину, и издавало ужасные крики в руках воинов, которые были вынуждены сражаться им. Здания

обрушивались на призрачную землю, так как их основания изгибались и корчились под лежащим на них грузом.

В конце концов, известия об этих неудачах, дошли до кузницы Нудри, где он провел последнюю сотню лет, отделив себя от мира. Вне себя от гнева он схватил молот и вышел на улицы в Стигии в поисках тех, кто посрамил его ремесло. Их оказалось нетрудно найти.

В действительности День Гнева Нудри не слишком сильно сказался на Гильдии – по крайней мере, в плане численности. Хотя Нудри затащил в свою кузницу от 40 до 50 поддельных Мастеровых, где подверг их мучениям, которым они подвергали других призраков, ряды Гильдии к этому моменту насчитывали свыше тысячи членов. Гораздо важнее было то, что произошедшее определило направление, в котором Гильдия стала развиваться в дальнейшем. Многие некомпетентные кузнецы сразу же покинули ее ряды. Другие, испуганные или пристыженные случившимся, в полной мере посвятили себя своему ремеслу. Качество работы кузнецов улучшилось, Нудри вернулся в свою кузницу, а Трое явно усвоили полученный урок.

Новые Гильдии

Следующие несколько веков прошли достаточно размеренно и спокойно. Стигия перешла на феодальную форму правления, и Общество решило развиваться в русле этих изменений, став Гильдией. В ходе этого периода появилось немало других Гильдий, которые нередко возникали на основе древних тайных обществ, подобно тому, как сами Мастеровые возникли на основе Общества Молота. Некоторые из этих организаций отличались мистической отстраненностью (Оракулы), тогда как другие оказывались ужасающе обыденными (Привидения). Некоторые из них начали поддерживать со Стигией такие же симбиотические отношения, как Мастеровые. Такие Гильдии, как Мнемои, Прокторы, Искупители и Солисторы (известные под различными именами) предоставляли соответствующие услуги Империи в обмен на власть, богатство и статус. Тем не менее, учитывая то, что основным источником богатства Империи все еще оставались кузницы Мастеровых, между кузнецами душ и другими служителями Стигии вскоре возникла плохо скрытая антипатия. Неофициальный конфликт, достаточно прозаично именуемый Войной Гильдий, продолжался с 1096 по 1354 год, и хотя он никогда не переходил в открытое противостояние на улицах Острова, очень многие призраки в результате произошедших событий оказались поглощены Пустотой.

Достаточно любопытно, что хотя весь этот конфликт проистекал из стремления лишить Мастеровых власти, он, в действительности, только сделал их сильнее. Противостояние Гильдий привело к значительному количеству "несчастных случаев", от жертв которых необходимо было так или иначе избавиться, и лучшим решением этой проблемы часто оказывались кузницы. В конце концов, все Гильдии оказались по уши в долгах перед Мастеровыми (за исключением зловещих Мнемои) и не в лучшем положении, чем до начала конфликта. Единственным логичным решением могло стать только прекращение вражды, и в 1354 году Соглашение Гильдий было ратифицировано тринадцатью основными Гильдиями. Никто не

собирался разрешать Мнемои подписывать этот договор, и ни Солисторы, ни Алхимики не считались достаточно влиятельными для того, чтобы участвовать в переговорах. Тем не менее, все остальные тринадцать Гильдий поставили под ним свою подпись, что во многом определяло жизнь Стигии до момента роспуска Гильдий.

Вкратце можно сказать, что Соглашение должно было положить конец конфликту между Гильдиями. В соответствии с ним должен был сформироваться Совет Гильдий, который обязывался разрешать любые противоречия, возникающие между Гильдиями. При этом Мастеровые, как Старшая Гильдия, получали право решающего голоса, как в рамках Соглашения, так и в будущем Совете. Следует отметить, что представитель Скульпторов, который яростно противился предоставлению Мастеровым особых полномочий, внезапно исчез во время переговоров, и был заменен про-Мастеровым кандидатом, с наслаждением щеголяющим прекрасным клинком из душевной стали, который явно лишь недавно покинул кузню.

Мятеж и роспуск

Тем не менее, результат был достигнут, и Совет помог объединить Гильдии, сделав их значительной политической силой. Хотя они нередко пререкались друг с другом, Гильдии выступали единым фронтом в отношениях со всей остальной Стигией. Хотя они никогда не могли сравниться с Владыками Смерти в отношении власти или престижа, лидеры Гильдий заметно выделялись на фоне всего остального населения Стигии. Тем не менее, усиление беспорядков, связанных с Еретиками и Ренегатами, знаменовало собой близость неизбежных изменений. Некоторые Мастера Гильдии, среди которых были и Трое, посчитали сложившуюся ситуацию удобной возможностью вырвать власть из слабеющих рук Харона. Шестого апреля 1598 года Гильдии, возглавляемые Мастеровыми, попытались осуществить государственный переворот. Результатом этого стало позорное поражение, и хотя их имена не были упомянуты в списке тех, кого казнили за участие в восстании, представляется очевидным, что Трое также оказались уничтожены в ходе подавления мятежа.

Харон решил (и, возможно, небезосновательно), что слишком много власти сосредоточилось за пределами Ониксовой Башни, и основным средоточием этого угрожающего потенциала выступали Гильдии. В силу этого, он решил уничтожить средоточие этой власти, и издал указ, согласно которому Гильдии изгонялись из Стигии.

Указ о Роспуске является достаточно простым документом. Он гласит, что с момента его появления деятельность Гильдий во владениях Стигии объявляется вне закона, принадлежность к Гильдии считается преступлением, в соответствии с указом Харона Гильдии распускаются, и Легионеры должны будут занять место членов Гильдий в Стигии. Тем не менее, указ Харона в определенной степени оказался таким же ошибочным и обреченным на неудачу, как и попытка переворота. Несмотря на роспуск, Гильдии сохранили значительное влияние, всячески препятствуя любым попыткам заменить их. Спустя всего двадцать лет Харон отказался от эксперимента, и согласился восстановить в правах "бывших" членов Гильдий, при условии, что те

поклянутся на Сиклосе в том, что отрекаются от членства в Гильдиях. Тем не менее, иллюзия того, что Гильдии были уничтожены, продолжала поддерживаться, и постепенно большинство населения Стигии полностью уверилось в этом.

В ходе мятежа и последующего изгнания Гильдия пережила немалые изменения. Трое исчезли и были заменены новым триумвиратом, который сделал все для того, чтобы привить доктрину Культа Нудри своим подчиненным. Кузнецам, которые оказались прикреплены к Легионам, было приказано готовить своих учеников спустя рукава или просто саботировать их работу. Мастеровые распространяли слухи о ненадежной душевной стали, выкованной кузнецами-Легионерами, заменившими Мастеровых по приказу Харона. Согласно слухам, оружие из этой стали заманивало своих владельцев в Лабиринт. В конце концов, сочетание мастерства и обмана принесло свои плоды. Члены Гильдий были восстановлены в правах, хотя официально они теперь были Свободными призраками, а не представителями Гильдий.

Этот период изменений совпал с началом научного прогресса, кульминацией которого стала информационная эра, в которой мы теперь живем. Нудри и некоторые из его духовных наследников внимательно следили за достижениями механики смертных и старались воспроизвести их с помощью стигийской стали. Эти знания беспрепятственно распространялись среди Мастеровых, и со временем главной общественной функцией Гильдии стало изготовление Артефактов. Более того, создавая эти Артефакты, призраки изучали основные принципы их работы, что позволяло им Вселяться в эти предметы во владениях живых, и так начали возникать современные искусства Вселения.

Годы в тени

Официальная политика Стигии, заключающаяся в отрицании существования Гильдий, сыграла, на самом деле, на пользу Мастеровым. Если когда-то Гильдия считалась угрозой, то теперь отдельно взятые кузнецы душ и ремесленники стали восприниматься как необходимое условие существования общества. Закаленные Легионеры, сражавшиеся против Гильдий во время неудавшегося переворота, не устают нахваливать кузнеца своего отряда, который, в конце концов, является одним из них. Мальчики-Молотобойцы, как их начали называть (несмотря на неумолимо растущее число женщин в их рядах) считаются абсолютно безвредными до тех пор, пока придерживаются законов Стигии, которые с каждым годом становятся все более и более суровыми. Угроза отправки в кузницы, к которой, в действительности, Мальчики-Молотобойцы никогда не прибегали, стала оружием, позволяющим держать население в покорности. На самом деле, призраки боятся не Мастеровых, а того, что они могут сделать с ними.

Исчезновение Харона оказало меньшее воздействие на Гильдию, чем можно было бы предположить. Очевидно, что лидеры Гильдии почувствовали, что попытки оспорить власть Владык Смерти сразу же после такой трагичной утраты вряд ли принесут какие-либо плоды. На

самом деле, они проявляют такую сдержанность, что впору задуматься, не оказалась ли пропаганда Харона ближе к истине, чем можно было бы предполагать, и не уготован ли Гильдии удел дронтов.

Компьютеры

Последние достижения Мастеровых, связанные с искусствами Вселения, ограничиваются исключительно областью электроники и компьютеров. Определенные искусства Вселения (которыми посчастливилось овладеть автору этих строк) связаны с управлением простыми механическими устройствами. Совершенствование этих техник вместе с абсолютно новой парадигмой, предложенной поколением пользователей ПК, позволило традиционным искусствам переместиться в удивительный новый мир цепей, чипов и электроники. Естественно, что это сопровождалось разногласиями и противоречиями внутри Гильдии, так как у тех, кто предпочитает "Интернет-серфинг" мало общего с теми, кто посвятил себя перековке душ в кузнице.

Конечно же, большая часть информации о Мастеровых относится к категории толков и пересудов, так как в последнее время Гильдия стала еще более скрытной, чем раньше. Большая часть информации, которую мне удалось получить в последнее время, исходила из рассказов бывших членов Гильдии, которые в основном занимались компьютерами. Согласно словам этих отступников, раскол между старой и молодой гвардией внутри Гильдии вполне реален, хотя и не представляет собой неразрешимую проблему. Многие беглецы утверждают, что Гильдия планирует вернуть себе прежние позиции в Стигии, и они находятся в смертельной опасности из-за того, что посмели выйти из ее рядов. Очевидно, что нам сложно будет надеяться на официальное заявление со стороны предположительно несуществующей организации, но имеющиеся свидетельства выглядят настолько любопытными, что мы вполне можем действительно стать свидетелями нового Ренессанса одной из самых почтенных и могущественных организаций Стигии.

Выдержки из Книги Нудри

Глава I

1) В начале всего был лишь молот в самом сердце тьмы, и Нудри был один в своей кузне. 2) Затем пришел Харон, который принес с собой огонь, и вывел Нашего Владыку из тьмы к свету. Нудри поднялся по Венозной Лестнице, и поселился в доме Харона, перековывая души, ибо так велел ему Харон. 3) Это бесконечно радовало Харона, и он научил Нудри языкам людей, и даровал ему души, с которыми тот мог работать. 4) И так Нудри трудился в своей кузне, которую он нарек Циклопами, и ужасным был грохот, исходивший оттуда. 5) Черен был дым, который поднимался над Циклопами, но из этой черноты суждено было родиться свету. 6) И светом этим стали Семь Масок, великий светоч Люмен, клинок Сиклос, и Маска Харона, выкованная из Семи Масок. 7) Дважды она была перекована, и воссияла, подобно звезде в беспроглядной тьме, когда Харон надел ее.

8) Но Харону было мало этого, и по мере того, как росло его королевство, он требовал все больше душевной стали, которая известна нам под ее тайным именем. День и ночь Нудри трудился у наковальни, но Харону все было мало. 9) Наполовину перекованные души кричали от невыносимой муки, и рука Нудри, лежащая на молоте, ослабела. 10) И когда даже Нудри уже не мог больше ковать, молот упал на землю. 11) От этого звука содрогнулась вся Стигия, ибо он был подобен удару исполинского колокола, возвещающего смерть. 12) Даже Харон, погоняющий своих скакунов стимулом, изготовленным для него Нудри, услышал этот звук, и вернулся из далеких земель в Стигию.

13) Харон пришел к Нудри, который спал у наковальни, и обратился к нему, сказав: "Почему ты спишь, а не работаешь? Разве ты забыл о том, что я повелел тебе сделать? Почему же пламень в твоей кузнице погас, угли - остыли, а молот твой лежит на полу?" 14) Нудри пробудился и ответил: "Я больше не могу ковать. Моя рука устала, но ты вновь и вновь приказываешь мне встать у наковальни. 15) Разве не выковал я для тебя Сиклос, узду, которой ты повелеваешь скакунами смерти, и ворота из черной стали, отпирающиеся по одному твоему слову? 16) Но ты не доволен тем, что имеешь: нет, ты только требуешь еще и еще. 17) Я больше не могу работать,

Харон. Если хочешь, отправляйся снова в Лабиринт и найди там другого кузнеца, который будет сильнее меня, ибо я больше не могу работать". 18) Харон был очень встревожен услышанным, и покинул Нудри, а затем собрал Сенат на совет, чтобы обратиться к его мудрости. 19) Сенаторы поведали Харону о Мире Живых, где дети воспитывались старейшинами и обучались их ремеслу. 20)Харон внял их словам, и понял, что то, что они сказали, было хорошо. И потому он вернулся в кузницу, где его дожидался Нудри.

21) Нудри уже взял себе трех Учеников, и они стали Старшими Тремя. 22) Он открыл Трем тайны душевного огня и душевной стали. 23) Владыка Нудри избрал их, и они были избранными. 24) Ибо он заглянул в их души, и увидел, что они наделены даром молота и способностью различать будущее обличье предмета в душе, лежащей на наковальне. 25) И Нудри благословил их, и учил их, и поведал им тайны Ритуалов Кузницы Душ. 26) Он показал им, что они должны познать прикосновение молота и пламени, если они собираются даровать другим молот и пламя. 27) И он взял то, что они выковали из себя, повесил на цепь и изрек: "Внемлите мне, ибо вы будете носить это до конца своих дней. 28) Ибо, когда вы куете, помните о том, что и вы подвергались ковке, и это будет напоминать вам о том, что вы также испытали на себе прикосновение пламени и молота". 29) И Трое сделали так, как говорил им Владыка Нудри, и носили монеты, которые выковали из своей собственной плоти, на протяжении всех этих лет. 30) И носят их до сих пор.

Глава II

1) Нудри обучил Трех, и это было хорошо, и со временем он вернулся в свою кузницу, ибо там его ожидали великие деяния. 2) Но за пределами его кузницы Трое сами начали набирать себе Учеников. 3) И они передавали своим Ученикам слова Владыки Нудри, подобно тому, как он сам передавал им свои речи. 4) Они обучали их молоту и пламени и Ритуалам Кузницы Душ. 5) Со временем каждый из учеников Трех пожертвовал частичку себя, чтобы сделать монету. 6) Их Мастер повесил каждую из этих монет на цепь и повелел им носить их до конца своих дней. 7) И они сделали так, и это было хорошо.

8) Затем, Трое взяли себе новые имена. 9) Этими именами стали Железо, Дым и Макабах, и больше они не

использовали свои старые имена. 10) Трое посвятили себя работе в кузнеце, и создали Сокровища Гильдии. 11) Они изготовили Сиклос и Книги и Маски, и Макабах, которая была любимицей Нудри, забрала у него Цепь. 12) Нудри отдал ей Цепь, но с тех пор они не промолвили друг другу ни слова. 13) Ибо в мир пришли разложение и порок. 14) Они сопровождали по пятам не учеников Нудри, и не их учеников, но учеников их учеников, которые не ведали истинного ремесла.

15) Они называли себя хранителями молота, но не знали молота. 16) Они называли себя детьми пламени, но не знали пламени. 17) Они ковали, как дети, а их творения напоминали труды младенцев. 18) Немало душ они уничтожили, и многое из того, что они делали, оказалось пустой тратой сил, ибо не ведали они, что творят. 19) И творимое им было святотатством, ибо деяниями своими они осквернили кузницу, и живущее в ней пламя. 20) И люди взывали о помощи, умоляя помочь им. 21) Семь долгих лет они взывали к нему, но он не слышал их, ибо все это время работал в кузне.

22) На первый день восьмого года Нудри прислушался к стенаниям людей, и узнал об их горестях. 23) Велики были их страдания, и многочисленны были причины их скорби. 24) Ибо их замки обрушивались, а их клинки ломались от ударов врагов. 25) Все их труды пропадали впустую, и страна пришла в запустение. 26) И тогда Нудри вышел на улицу, и увидел там человека, и спросил его: "Почему ты взываешь ко мне о помощи? Кто навлек на тебя все эти несчастья?" 27) И тот ответил: "Дети детей твоих детей, о великий Нудри. Они сделали это. 28) Они навлекли несчастья на меня и осквернили твое ремесло".

29) Нудри услышал это и впал в гнев. И таким был его гнев, что Врата Стигии треснули от его гневного крика, а сам Харон укрылся в своей Цитадели, дрожа от страха. 30) И тогда Нудри отправился к обманным кузням и собрал тех, кто осквернил его ремесло. 31) От Стигии до самого края владений человека прошел Нудри, и ни один святотатец не укрылся от его гнева. 32) Он забрал святотатцев в свою кузницу, и там покарал их молотом и пламенем. 33) Так миновал День Гнева Нудри, и было это хорошо. 34) Ибо после него святотатство прекратилось, и те, кто осквернили кузню, были достойно наказаны.

Глава III

1) Гильдия была очищена, и в кузнях вновь воспылал ясный пламень горнов. 2) Труды кузнецов радовали сердце Нудри, и он наделил своим благословением всю Гильдию. 3) Другие души также посещали кузницы, дивясь деяниям Гильдии, и моля о великом даре, который позволил бы им разделить учение Нудри и присоединиться к братству тех, кто стоит пред наковальней. 4) Но Трое не позволили им присоединиться к числу служителей дыма и стали, ибо те не были достойны. 5) И потому другие души отбыли на поиски новых учений, ибо они не были достаточно сильны или мудры для того, чтобы принять учение Нудри. 6) Многие из них восприняли иные учения, и стали Младшими Гильдиями. 7) Число Младших Гильдий равнялось двенадцати, и они были искателями мудрости, обретенной в свете. 8) И некоторые обрели мудрость во тьме, и они стали Меньшими Гильдиями. 9) Но над всеми ними высилась Старшая Гильдия, которой были ведомы тайны дыма и стали.

10) Другие Гильдии никогда не забывали о том, что им было отказано в учении Нудри, ибо они оказались недостойны его. 11) Их сердца отравила ненависть к Старшей Гильдии, и они тайно начали войну с нами. 12) Но из-за того, что их дело было неправым, они обратились друг против друга, подобно голодным псам, грызущимся между собой. 13) На протяжении многих лет псы грызлись между собой, временами осмеливаясь оскалить зубы на нас, но Нудри улыбался своим детям. 14) И однажды наши враги взмолились о мире и, о чудо, мы оказались сильнее, чем когда-либо ранее, ибо годы войны с праведными ослабили их и подорвали былую мощь. 15) Они молили нас о мире, и мы даровали им мир. 16) И они в своей мудрости, которую им удалось обрести лишь теперь, даровали нам то, что принадлежало нам по праву Старейших. 17) Власть над Гильдиями предложили они нам в обмен на мир, и хотя мы уже владели этой властью, мы все равно даровали им мир. 18) Ибо Старейшим подобает проявлять милосердие к тем, кто младше их; таков путь истинной мудрости.

19) И так все Гильдии собрались под стягом молота и кузни, ибо мы возглавили их, как и подобает Старейшим. 20) И Владыки Смерти склонялись пред их волей, и Харон соглашался с каждым их словом, ибо деяния детей Нудри были праведными. Но нашлось немало глупцов, осмелившихся поднять голос против нас на улицах. 21) Голоса тех, кто прислушивался ко лжепророкам, и тех, кто

отрицал учение Нудри, раздавались в Железном Городе, и никто не осмелился сокрушить святотатцев. 22) Те, кто не желал склоняться ни перед кем, также вступили в Город, и нарекли себя Ренегатами, и раздули пламя мятежа. 23) И посреди этого хаоса раздались голоса Трех, которые молвили: "Кто тот правитель, который принес нам эти раздоры и несчастья? Ибо когда мятежники и проклятые земных народов смело выходят на улицы и без страха изрекают свои речи, это знаменует близость конца". 24) И тогда Трое, которые были искушены в праведном учении Нудри, отправились к Харону, и потребовали, чтобы тот отрекся от власти, и передал корону тому, кто сумеет положить конец раздору и мятежам.

Глава IV

1) Харон узрел истину в их словах, но это лишь разгневало его. 2) И потому он приказал схватить Трех, но великий ветер отбил их у слуг Харона, и унес их туда, где они дремлют по сей день, ожидая дня, когда океаны стекут в Лабиринт, и Стигия станет Градом на Холме для всех народов мира. 3) И тогда они вернутся, и станут жрецами Нудри, и настанет время, когда миром будут править праведники. 4) Но Харону было мало того, что он заставил Трех исчезнуть, и он возжелал изгнать всех их детей. 5) И для этого он издал указ, и этот указ изгонял праведников из Стигии. 6) Им более не было дозволено посещать великий Зал Гильдии и держать молот. 7) И Харон поставил на их место святотатцев, которые должны были работать в кузнях, не исполняя священные Ритуалы. 8) Многие из них страшились гнева Нудри, и в тот день, когда неверующие пришли работать в кузнях, огни горнов отказались подчиниться им. 9) Не смогли они взять в руки и молоты, так как их ручки раскалились добела, и святотатцы не осмелились прикоснуться к ним. 10) И тогда узрел Харон неправедность избранного им пути, и призвал назад тех, кто проводил Ритуалы. 11) Но его гордость не позволила ему вернуть им Зал Гильдии, и он нарек тех, кто хранил Сокровища, Ренегатами.

12) И новые Трое вышли из числа праведников, и в своих руках они несли Сокровища. 13) Они облачились в одеяниях тех, кто предшествовал им, и носили их достойно и величаво. 14) Под их благостным присмотром Ритуалы вновь начали соблюдаться, а огни горнов взвились в небо от радости. Под

их благостным присмотром было предсказано, что мы обретем наше прежнее величие, а те, кто изгнали Гильдию из Стигии, сгинут во тьме.

Глава V

1) Нудри продолжал трудиться в своей кузне, создавая новые чудеса. 2) Теперь они именовались машинами и двигателями, и создавались по образу и подобию творений смертных. 3) И Нудри в своем безграничном величии ведал души машин. Все это было подобно детским забавам для него, и те, кто служил ему, лицезрели его силу, когда он создавал новые Артефакты, подобных которым никто из Неупокоенных никогда не видывал ранее. 4) Велики были знания Нудри, и великой была его мудрость. 5) И в своей мудрости он делился своими знаниями с теми, кто трудился в кузнях. 6) Ибо Нудри не забыл своих детей, хотя они и были изгнаны, и делился с ними своим знанием. 7) Секреты изготовления машин и пути, ведущие в их тайные сердца: все это он поведал нам.

8) И так мы трудились в тишине и тайне, пока не пришел Вихрь. 9) Из глубин океана поднялся мститель, именуемый Горулом среди тех, кто ведал его истинное предназначение. 10) Он пришел как дух отмщения и орудие праведных, ибо он должен был покарать Харона за грехи, совершенные против праведников. 11) Долгим было сражение, но, в конце концов, силы праведности победили. 12) Ибо Харон убил зверя, но и сам был убит им. 13) И Владыки Смерти заняли его место, а сыны кузни продолжали ждать. 14) Ибо наступит день, когда мы вернемся в стали и славе. 15) И Нудри примет своих детей, пускай даже он забыл о том, что мы - плоть от плоти его. 16) Трое пробудятся и те, кто соблюдают Ритуалы, будут увенчаны душевной сталью, и вечно будут жить в свете горнов.

Глава третья: Гильдия изнутри и снаружи

Мастеровые, которые являются самой старой Гильдией, занимают уникальное место в обществе Стигии. С одной стороны, они являются хранителями традиций в обществе Свободных Призраков, и, в силу этого, отличаются наибольшей традиционностью и дисциплинированностью в своих практиках и ритуалах. С другой стороны, само существование Гильдии является расчетливым актом непокорности Иерархии и слову Харону, который предположительно "распустил" Мастеровых много веков назад. Это удивительный парадокс, который при ближайшем рассмотрении позволяет пролить свет на некоторые из самых загадочных аспектов стигийского общества...

-Говорящая сталь: История Гильдии Мастеровых

Место Гильдии

Иерархия

Гильдия Мастеровых? Она была распущена и уничтожена 400 лет назад. Еще какие-то идиотские вопросы?

-Жанин Клодиус,
Анакреон Судьбы, Некрополь Милуоки

Иногда они предпочитают думать задницей, а не головой, но, по крайней мере, они делают это дисциплинированно. Их дисциплина заслуживает уважения.

-Говард Дезмонд, Подмастерье,
тринадцатая дивизия Изумрудного Легиона

Далеко не все призраки, живущие на территории Иерархии, являются членами Гильдий, и большинство Неупокоенных, находящихся под юрисдикцией Стигии, искренне считает, что Гильдий не существует. Это заметно облегчает жизнь членам Гильдии Мастеровых, так как они поддерживают свой эксклюзивный статус, не привлекая, в то же время, чрезмерного внимания соседей, которые могли бы заподозрить их в принадлежности к запрещенным Гильдиям. В империи Харона допускается и даже приветствуется знание одного или нескольких Арканои, и знакомство с профильным Арканосом той или иной Гильдии больше не считается достаточным доказательством принадлежности призрака к одной из этих преступных организаций. В конце концов, Гильдии оказались под запретом, и принадлежность к

ним фактически делает призрака Ренегатом. В силу того, что перековке согласно закону подлежат только невольники, преступники и Спектры, всегда существует парадоксальная вероятность того, что арестованный за принадлежность к Гильдии Мастеровой окажется в кузнице своего товарища-Мастерового, который будет вынужден использовать его Корпус в качестве сырья.

Вселение считается одним из самых опасных Арканои, которыми только могут владеть граждане Стигии. Это связано с тем, что оно имеет дело с непосредственным вмешательством в дела Быстрых, в особенности, в эру компьютеров и современных технологий. Большинство Мастеровых предпочитает держать свои способности в тайне, демонстрируя только склонность к работе с душами. Различные Владыки Смерти, как и монолитный бюрократический аппарат Иерархии, предпочитают иметь под рукой нескольких экспертов в области Вселения, чтобы периодически похищать информацию из закрытых систем, но в большинстве своем, Мастеровые на территории Иерархии предпочитают держаться в тени. Многие из них прикреплены к Легионам в качестве кузнецов, и благодаря этому пользуются определенным правовым иммунитетом в том случае, если их поймают на использовании зловещего Арканоса Вселение. Тем не менее, любой стигийский Мастеровой, который слишком часто распускает язык на тему Гильдии, очень быстро окажется арестован властями, если его еще раньше не заставят замолчать старейшины Гильдии.

Большинство подданных Владык Смерти считает, что Гильдии давно уже стали историей, и не оказывают никакого влияния на текущие события. Кажется крайне сомнительным, чтобы сами Владыки Смерти поверили в эту ложь, но, по крайней мере, на данный момент они предпочитают поддерживать распространенное заблуждение, что эдикт Харона действительно привел к уничтожению Гильдий. Что же касается кузнецов душ, который служат в Легионах, то они считаются одной из ключевых составляющих военно-индустриального комплекса Стигии, и вербовка учеников с их стороны активно поощряется с целью постоянного поступления новых кузнецов душ. Неподобающая фамильярность или скрытность, присущая взаимоотношениям между кузнецами душ, в целом считается чем-то вроде "профессиональной деформации", и большинство представителей вооруженных сил Стигии предпочитает закрывать на это глаза.

Ренегаты

Гильдия Мастеровых? Не имею ни малейшего представления о том, что это такое. Клаудия выполняет большую часть необходимой работы с душами, и она никогда не рассказывала о какой-либо Гильдии. Клаудия – классная девка. Хочешь поговорить с ней? Нет? Ну и классно.

-Джоэль Гласс, член с правом голоса,
Автономный коллектив душ Нортхэмптона

Они несколько более энергичны, чем Иерархия. Тем не менее, им присуща склонность к более хаотичным действиям, а только упорядоченное и дисциплинированное общество может надеяться выстоять в борьбе с Забвением.

-Чанси Тинкен,
Кузнечный Мастер, Некрополь Лестер

Ренегаты представляют весьма неприятную проблему для Гильдии Мастеровых. Фактически, вся Гильдия в полном составе принадлежит к числу Ренегатов, так как одним своим существованием она нарушает волю Харона. С другой стороны, Гильдия представляет собой организацию, неотъемлемым условием существования которой является верность традициям и жесткой иерархической структуре. В результате этого, Мастеровые стремятся сосредоточить в своих руках власть в Стигии, а не сокрушить власть Иерархии.

Мастеровые, связанные с бандами Ренегатов, обычно позволяют себе большую свободу в использовании своих способностей. Более того, большинство группировок Ренегатов только приветствует использование Вселения, так как знание компьютеров является одним из редких преимуществ Ренегатов в борьбе с Иерархией. Основная проблема, с которой сталкиваются Мастеровые-Ренегаты, заключается в том, что они находятся под постоянным давлением с целью заставить их поделиться своими умениями с другими бунтарями, которые не принадлежат к Гильдии. Учитывая то, что старейшины Гильдии откровенно негативно относятся к идее обучения чужаков секретам Гильдии, это нередко приводит к тому, что Мастеровые-Ренегаты оказываются между молотом и наковальней.

Еще большую проблему представляют собой призраки, не принадлежащие к Гильдии, но обучающие других Неупокоенных Вселению или работе с душами. Многие бывшие члены Гильдии и призраки, обладающие навыками Мастеровых, но официально не состоящие в Гильдии, пытаются найти пристанище среди Ренегатов. Гильдия согласна оставить в покое некоторых из них, но те, кому удалось овладеть Древними Искусствами, или же те, кто активно обучает Вселению или работе с душами других призраков, нередко становятся жертвами возмездия со стороны Гильдии, если Мастеровым удается определить их местонахождение. Многие Мастеровые, пребывающие среди Ренегатов, находятся там не от большой любви к Ренегатам, а для того, чтобы выслеживать любых беглых Мастеровых, которые могут представлять интерес для Гильдии.

Еретики

Они были богохульниками, которые ставили Нудри выше Господа, и Харон стал орудием божественной мести, обрушившейся на них. Он изгнал их, истинно изгнал их из Стигии, и о них никогда больше не услышат, пока не настанут последние дни мира, когда всевозможные гадины полезут на свет из бездонных нор.

-Дьякон Кеннет Друм,
Первая церковь Иисуса Христа-Призрака

Очаровательные ребята. Скопище религиозных фанатиков, которые так часто грызутся между собой, что Спектрам остается только достать попкорн и наблюдать за ними. Их положительная сторона в том, что из них выходит очень прочная и красивая мебель для патио.

-Тора Эймундсдоттир,
Ученик, Некрополь Рейкьявик

Обычно Еретики не подозревают о существовании Гильдии или же считают ее уничтоженной секулярной организацией. Нескольким лидерам Еретиков, впрочем, удалось узнать о Ритуалах Кузницы Души и других занятиях Мастеровых достаточно для того, чтобы счесть Гильдию исключительно неприятным и отвратительным конкурентом, и теперь они считают роспуск Гильдий божественной карой за неприкрытые богохульства Мастеровых.

Большинство Еретиков не уделяет проблеме Гильдий какого-либо внимания. Тем не менее, те из них, кто все же утруждает себя данным вопросом, нередко становятся самыми настойчивыми и опасными врагами Гильдии. Несколько культов Еретиков обладают гораздо большими знаниями о Гильдии и ее текущих целях, чем мог бы представить себе кто-либо из старейшин Гильдии. К счастью для Мастеровых, эта информация находится в руках Еретиков, которым все равно никто не поверит.

Другие Гильдии

Очень сложно завести доверительные отношения с кем-то, кто постоянно смотрит на тебя так – и я не вижу, как это можно назвать иначе – будто бы он прикидывает, что можно будет из тебя выковать. С другой стороны, большая их часть отличается чудесным чувством ритма. Наверное, это как-то связано с постоянной работой с молотом.

-Роджер Рейнард,
Посвященный, Гильдия Певчих

На взаимоотношениях Мастеровых с другими Гильдиями очень сильно сказывается то, что они являются старейшей Гильдией, и, в силу этого, требуют признать за собой право на ряд привилегий. Они также не видят ничего дурного в том, чтобы напоминать представителям других Гильдий о том, что их Гильдии появились гораздо позже Гильдии Мастеровых, и эти постоянные напоминания весьма дурно сказываются на нервах Привидений, Полтергейстов и Узурпаторов. Следует признать, что чаще всего об этом предполагаемом превосходстве вспоминают старшие члены Гильдии, но, так или иначе,

клеймо высокомерия и заносчивости лежит на всей Гильдии Мастеровых.

Они не скрывают своих диких амбиций, и, переоценивая свои силы, неминуемо навлекут невыразимые беды на всех нас. Это уже было предсказано.

-Гермия Матсукис,
Оракул Афин

Еще одна сложность, препятствующая нормальным взаимоотношениям Мастеровых с другими Гильдиями, связана с тем фактом, что большинство других призраков испытывает вполне реальный страх перед Мальчиками-Молотобойцами. Многие из них сталкивались с перспективой отправиться в кузницы, обещанной им в том случае, если они попытаются сказать хотя бы одно слово против Владыки Смерти. Хотя подобные угрозы далеко не так эффективны в случае с отъявленными бунтарями, которыми считаются другие Гильдии, знание того, что Мастеровой, с которым ты строишь планы сегодня, завтра может без малейших зазрений совести сделать из тебя умывальник, определенно становится препятствием на пути установления потенциально дружественных отношений.

Из всех младших Гильдий Искупители, пожалуй, пользуются наибольшим уважением Мастеровых. Две этих Гильдии находятся в похожем положении, выступая хранителями того, без чего Стигия не сможет обойтись. В результате этого, их объединяет особое отношение к Иерархии, которого так не хватает менее "важным" Гильдиям, подобным Песочным Человечкам или Кукловодам. Предвестники также пользуются уважением Мастеровых, как, впрочем, и Оракулы. Тем не менее, привычка Оракулов выдавать зловещие пророчества, возвещающие грядущие напасти, в ответ на любой план, предложенный Мастеровыми, не слишком облегчает взаимоотношения между двумя этими Гильдиями.

Младшие Гильдии испокон веков следовали нашему примеру. Наш долг и обязательство перед ними – вернуть их из изгнания, позволив нам всем занять принадлежащее нам по праву место в Стигии. К счастью, пока что они продолжают прислушиваться к нам.

-Бригид Нунан,
Мастер Кузницы, Гильдия Мастеровых

Мастеровые и Алхимики

Чем-то это напоминает отношения с родителями. Они растят тебя, обеспечивают всем необходимым, и всячески стараются защитить от всех опасностей. В конце концов, впрочем, они начинают выбивать из тебя дерьмо, и это значит, что пришло время сваливать. Похожим образом

ситуация обстоит с нами и Мастеровыми. Они попытались выбить из нас дерьмо, и мы свалили.

-Владимир Кругляк,
Подмастерье-Алхимик

Алхимики, представляющие собой ответвление Гильдии Мастеровых, занимают особое место в сердцах членов Гильдии. С одной стороны, многие из старших кузнецов до сих пор не могут простить Алхимикам так называемое “предательство”, и многие фанатики Культа Нудри не собираются иметь какого-либо дела с теми, кто отрекся от священного пути. С другой стороны, в те времена, когда Гильдии занимали предположительно равное положение под властью Харона, Мастеровые и Алхимики очень активно сотрудничали друг с другом в области разработки новых искусств. Кроме того, когда Гильдии были изгнаны из Стигии, многие Алхимики сумели найти пристанище с помощью Мастеровых, обладавших значительными политическими связями. Очевидно, что некоторая симпатия и определенная близость между ними сохраняется и по сей день, хотя Алхимиков и не считают равными Тринадцати первоначальным Гильдиям в иерархическом плане. Тем не менее, сложно избавиться от назойливого чувства, что большинство Мастеровых согласится скорее говорить с Алхимиком, чем с Привидением или Полтергейстом.

Структура и ритуалы Гильдии

Теперь, когда я мертв,
я могу наконец-то заработать себе на жизнь.
-Френч, Фрис, Кайзер и Томпсон,
“Теперь, когда я мертв”

Иерархия Гильдии

Хотя Гильдия Мастеровых появилась гораздо раньше средневековых организаций ремесленников, которые, в конечном счете, даровали этой организации ее имя, структура Гильдии изменялась, подстраиваясь под эволюцию общества Мира Живых. Тем не менее, эти изменения не пошли дальше Средневековья, что объясняется феодальными принципами, заложенными в саму основу существования Гильдии, где могущественные призраки защищают молодых Неупокоенных в обмен на их верность. Старейшины Гильдии очень покровительственно относятся к своим Ученикам и Подмастерьям, по крайней мере, до тех пор, пока те не станут достаточно опытными для того, чтобы бросить им вызов. Тем не менее, сложно отрицать присущее Гильдии Мастеровых единство, и верность Гильдии превосходит любые другие обязательства ее членов. Узы Ритуалов Кузницы Душ, связывающие Мастеровых, выше любой клятвы верности, независимо от того, принесена ли она перед лицом бога, страны или Стигии.

Трое Древних

В Книге Нудри сказано, что первый Мастеровой лично выбрал себе трех учеников, которые заложили основы того, чему со временем суждено было стать Гильдией. Хотя имена Трех записаны в Книге Нудри, там не упоминается о том, что они были уничтожены или стали жертвой Забвения, и никто не видел их с момента роспуска Гильдии. Многие Мастеровые считают, что Харон воспользовался представившейся ему во время Великого Мятежа возможностью и уничтожил трех этих могущественных существ, которые поклялись в верности Нудри, а не ему. У этого вопиющего предположения нет доказательств, но нет и фактов, которые доказывали бы обратное.

Вторая Троица

После исчезновения Трех Древних структура Гильдии достаточно быстро нашла им замену. Титулы Мастера над Учениками, Хранителя Цепи и Стража Кузницы, каждый из которых имел немалое значение в прошлом, обрели в последующие годы новый смысл. Именно эти трое принимали окончательные решения, касающиеся судьбы Гильдии, хотя фиктивный титул "Мастера Гильдии" продолжает существовать для того, чтобы вводить в заблуждение посторонних наблюдателей.

Мастер над Учениками отвечает за организацию подготовки, которую должен получить каждый новый Мастеровой, и хотя Лорду Эмберу вряд ли доводилось лично встречаться с каждым новым Учеником, он устанавливает общий план занятий для всех Учеников. Хранитель Цепей, Леди Алаис Капет, хранит ритуальные предметы Гильдии и возглавляет Культ Нудри. Хью Гэннон, Хранитель Кузницы, является мастером душевного огня и, предположительно, может увидеть любую кузницу, заглянув в пламя своей собственной мастерской. Эти трое или их официальные представители также проводят посвящения Учеников. Хотя Совет Мастеров обладает определенными консультационным полномочиями и требует беспрекословного подчинения от Подмастерьев, истинная власть над Гильдией находится в руках этих трех призраков.

Совет Мастеров

Мастера Кузницы или Кузнечные Мастера (эти титулы считаются взаимозаменяемыми) являются самыми опытными и могущественными Мастеровыми, если, конечно же, не считать самого Нудри и Трех. Многие из них служат в различных Легионах или Некрополях, разбросанных по всему миру, и присматривают за всеми младшими Мастеровыми, находящимися в их юрисдикции. Другие, к числу которых в основном относятся те, кто живет на Острове Скорбей, входят в состав Совета Мастеров.

Совет в действительности открыт для всех Мастеров Гильдии Мастеровых, но только те из них, кто обитает в Стигии, регулярно посещают его заседания. Хотя Совет не имеет реальной власти над судьбой Гильдии, он контролирует Подмастерьев и определяет стоящие перед ними задачи. Кроме того, Совет принимает важные решения,

которые связаны с повседневным существованием Гильдии. Именно в Совете принимаются решения, связанные с повышениями Учеников и Подмастерьев, и выносятся смертные приговоры для тех, кто предает Гильдию.

В данный момент в Совете регулярно заседает 37 Мастеров Кузницы, хотя правом присутствовать там обладает еще несколько сотен Мастеровых (и многие из них появляются там во время обсуждения вопросов, которые имеют значение для всей Гильдии). Заседания полного Совета обычно привлекают внимание Трех и представляют собой упорядоченный хаос. Многие из Мастеров Кузницы Гильдии старше как минимум одного из Трех, и без малейшего зазрения совести выражают свое недовольство определенными решениями Троицы.

Подмастерья

Подмастерьями (сюда относятся представители обоих полов, как, впрочем, и призраки, которые с помощью Ваяния превратили себя в нечто бесполое) называют Мастеровых, которые прошли Ритуалы Кузницы Душ, завершили свое Ученичество и были признаны достойными владеть собственными кузницами. Мастеровым, которые специализируются на компьютерах или электронике, нередко оказывается сложнее заслужить звание Подмастерьев, и они практически никогда не становятся Кузнечными Мастерами. Это предубеждение со стороны старших призраков постепенно начинает слабеть, но при этом оно все еще сохраняет немалое значение. Подмастерьев часто прикрепляют к небольшим Некрополям, военным отрядам и разведывательным подразделениям. Подмастерье также нередко несет ответственность за нескольких Учеников (обычно от одного до трех), которые находятся на различных этапах подготовки. В немалой степени положение призрака в Гильдии определяется тем, сколько его Учеников прошли Ритуалы Кузницы Душ. Новый Ученик, который стоически и эффективно справляется с Ритуалами, приносит славу своему учителю (которого он обязан называть Господином или Госпожой), тогда как Ученик, проявляющий эмоции или же терпящий неудачу в ходе Ритуалов, может навлечь многовековой позор на своего наставника.

Ученики

К числу Учеников относятся те Мастеровые, которые еще не заслужили право владеть своими собственными кузницами. В силу того, что обретение этого права является церемониальным актом и происходит сразу же после прохождения Ритуалов Кузницы Душ, Учениками являются те Мастеровые, которые еще не прошли Ритуалы. Образование Ученика во многом зависит от специализации его учителя, в результате чего все больше и больше молодых Мастеровых приобретают навыки, связанные с компьютерами, и все больше и больше обладателей этих навыков становятся Подмастерьями и берут себе Учеников.

Ученики находятся на побегушках у своих учителей, и горе тому Ученику, который окажется в руках наставника, который захочет в полной мере воспользоваться своими привилегиями. Ученичество может занимать от 1 до 50 лет, хотя последние случаи очень редки. В среднем период Ученичества занимает от 3 до 5 лет, хотя данный срок постепенно уменьшается, так как наставники уделяют меньше времени утомительной работе над подготовкой собственной кузницы, и посвящают большее внимание электронным коммуникациям и компьютерам.

Подобно учителям, которые нередко оказываются весьма "собственническими" в отношении своих подопечных, Ученики также очень дорожат своими учителями. Призраки, которые обучались у одного и того же наставника, нередко поддерживают теплые отношения даже после окончания Ученичества. Эта связь сохраняется даже в том случае, если один из них становится Мастером, а другой остается Подмастерьем. Верность учителю и Гильдии имеет огромное значение для всех Мастеровых.

Непринадлежащие к Гильдии

Существует немало призраков, которые не принадлежат к Гильдии Мастеровых, но при этом знают и практикуют Арканос Вселение или даже обучают ему других Неупокоенных. Большинство, впрочем, делает это на местном уровне и не слишком распространяется о своих знаниях и занятиях. Более того, многие призраки появляются в Землях Теней, уже обладая зачаточным знанием Вселения, и если бы Гильдия попыталась присвоить или уничтожить все эти души, многие Некрополи превратились бы в города-призраки в буквальном, а не в переносном смысле.

Существует горсточка явных нарушителей, Ренегатов, которые взламывают системы, используя запрещенные каналы, призраков, которые организовывают кузницы душ без официального разрешения и берут учеников без согласия Гильдии: они являются болезнью, которую Гильдия активно старается искоренить. Многим, в действительности, предоставляется возможность присоединиться к Гильдии; те из них, кто принимает ее, "исчезают" в рядах Мастеровых. Это служит одновременно двум целям, позволяя положить конец несанкционированной деятельности и поддерживая легенду о беспощадности Гильдии среди тех, кто мог бы бросить ей вызов. Ренегата, который принимает амнистию, предлагаемую ему Гильдией, могут перевести из Детройта в Даллас, но для остальных местных нелегальных кузнецов душ он бесследно исчезнет. Конечно же, Гильдия нередко старается уничтожить тех призраков, которые отказываются от предложенного им членства. Обычно, Мастеровые без труда добиваются успеха.

При этом, Гильдия беспощадна в отношении тех, кто некогда принадлежал к ней, но затем предал своих товарищей. Ученикам нередко разрешают уйти, так как они еще не знают ничего, что могло бы оправдать затраты, связанные с их поиском и уничтожением. Тем не менее, предательство Подмастерья или вышестоящего Мастерового, в особенности, если ему были известны Древние Искусства, вызывает

реакцию, безжалостность которой сложно переоценить. У Гильдии есть глаза и уши повсюду, начиная Легионами и заканчивая лагерями Ренегатов, и она может предложить огромную награду тому, кто согласится помочь ей. В конце концов, что значит несколько оболов для человека, который владеет монетным двором? Награды в виде Артефактов и значительных сумм оболов обычно оказываются непреодолимым соблазном даже для самого надежного союзника, который без задней мысли передаст беглого Мастерового в руки его бывших товарищей.

Культ Нудри

Официально Культа Нудри не существует. Его не признают ни внутри Гильдии, ни за ее пределами, и если бы сам Нудри узнал о его существовании, он, несомненно, был бы потрясен. Тем не менее, внутри Гильдии есть те, кто сумел узреть великую истину в Ритуалах Кузницы Душ, и сопровождающих их писаниях, и теперь настаивает на том, что Владыка Нудри является чем-то вроде божественной сущности.

В действительности, численность представителей Гильдии, которые являются фанатиками Культа Нудри, достаточно невелика. Большинство Мастеровых в той или иной степени ощущает значимость церемонии инициации, через которую они проходят в момент вступления в Гильдию, и определенно в самой идее ритуала, который передавался последние две тысячи лет, есть нечто впечатляющее. Тем не менее, очень немногие воспринимают слова, которые произносятся в момент их посвящения в ученики, как Святое Писание. Эта горсточка Мастеровых очень заметна внутри Гильдии, хотя и старается вести себя как можно тише за ее пределами. Большинство Мастеровых, не принадлежащих к Культу Нудри, пришли к выводу, что не стоит впустую тратить свое время, пытаясь переубедить Культистов, и потому внутренние обсуждения Гильдии нередко проходят под знаком Культа, даже если позиция его представителей весьма расходится с мнением большинства присутствующих на совещании.

Известно несколько ритуалов, которые являются уникальными для Культа Нудри, и практически неизвестны большинству Мастеровых. Возможно, наиболее значимой из них является церемония Ритуального Дня, которая считается священной среди Культистов. Раз в год на годовщину его инициации Культист снимает с шеи монету, которую он выковал во время прохождения Ритуалов Кузницы Душ, и вновь помещает ее в огонь горна. Большинство Мастеровых никогда не снимает свои оболы, не говоря уже о том, чтобы засовывать их в огонь – пускай даже ненадолго. Мастеровых, принадлежащих к представителям Культа Нудри, можно узнать по их почерневшим и обожженным монетам, которые разительно отличаются от серебристо-серых оболов, которые носят все остальные Мастеровые. Впрочем, стоит отметить, что призракам, не принадлежащим к Гильдии, вряд ли вообще удастся увидеть оболы Мастеровых.

Неудивительно, что представители Культа являются одними из самых воинственных и непримиримых членов Гильдии, в особенности, когда дело касается наказания бывших Мастеровых. Они искренне верят, что любой поступок, противоречащий благополучию Гильдии,

является отрицанием учения Нудри, а любое отрицание учения Нудри представляет собой богохульство. Кроме того, Культисты по странному стечению обстоятельств нередко оказываются одними из самых продуктивных кузнецов душ.

Нудри

Хотя Нудри носит титул Великого Высокого Мастерового, он упорно продолжает утверждать, что это была не его идея. На протяжении многих тысяч лет его повседневное общение с Гильдией сводилось к минимуму. Если не считать обучения новым техникам изготовления Артефактов тех Мастеровых, которых он считал достойными внимания, активное влияние Нудри на Гильдию остается неизмеримо малым с того самого дня, когда он перековал поддельных кузнецов. Тем не менее, Нудри остается символом всего хорошего, что есть в Мастеровых и работе с душами – во всяком случае, для населения Стигии. Гильдия с его молчаливого согласия скрывается в тенях, отбрасываемых доверием, которое жители Стигии питают к Великому Мастеровому.

В ходе последних двух веков Нудри вновь начал набирать учеников. При этом он сознательно удерживает их от вступления в Гильдию, что бесконечно раздражает Лорда Эмбера. Тем не менее, сколько бы секретов ученики Нудри ни разгласили, Гильдия ни за что не выступит против них. Даже те, кто не питает религиозного благоговения в отношении Нудри, испытывают здоровое уважение к его силе и страшатся его гнева.

Мир Тьмы

Призраки, как правило, не слишком часто взаимодействуют с другими обитателями Мира Тьмы, хотя при этом данные взаимоотношения являются гораздо более тесными, чем могли бы предположить другие сверхъестественные существа. В силу своей склонности к работе с компьютерами и машинами, Мастеровые часто контактируют с Сородичами, Гару и другими существами, которые активно действуют в Паутинах и Сетях Мира Тьмы. Тем не менее, это не означает того, что члены Гильдии откажутся развлечься за счет остальных Пробужденных существ.

Вампиры

Единственные из них, кто заслуживает внимания, это парни с мерзким итальянским акцентом. Все остальные не отличат призрака от гуляша. Некоторые из них в последнее время пытаются проникнуть в Сеть: они или безумны, или некомпетентны, или и то, и другое.

-Эйприл Риордан, Ученик

Гару

Остерегайтесь их. Очень, очень сильно остерегайтесь их. Мы можем попытаться надуть тех из них, кто использует современные технологии, но эти ребята обладают отличной защитой от искусств тех, кто влачит свое скорбное существование за гранью. Более того, они единственные, кто понимает, что в некоторых машинах живут призраки, и они не остановятся ни перед чем, чтобы выколупать нас оттуда.

-Дерек Пирс, Подмастерье,
прикрепленный к третьей дивизии Костяного Легиона.

Маги

Существует целое объединение этих идиотов, которые полагаются на компьютеры, но практически беззащитны перед нашим воздействием. Да, Саван действительно прочен в подобных местах, но если ты все же сумеешь проникнуть туда, они уже ничего не смогут сделать. Истинное удовольствие наблюдать за лицом одного из этих идиотов, когда ты берешь его жесткий диск и превращаешь эту вещичку в гумбо.

Есть несколько довольно проницательных ребят, но если вы будете относиться к ним с уважением, все будет хорошо. Единственные, кого стоит избегать – это безумные ученые. Если вы окажетесь в одной из их систем, то можете уже оттуда не выбраться. В обществе этих парней законы физики являются чем-то вроде вежливых рекомендаций, а не фундаментальных принципов. Держитесь подальше от их машин: никогда не знаешь, чего можно от них ожидать.

-Дженнифер Тобин,
Кочевник Сетей и хакер-Ренегат

Подменыши

Они ничего не могут нам предложить; мы, на самом деле, не можем особо ничего для них сделать. Ты даже не поверишь, как легко и приятно их игнорировать; в любом случае, они гораздо больше времени проводят с Певчими и Наблюдателями.

-Лизетта Бельтре, Подмастерье

Спектры

Они не заслуживают пощады. Это всего лишь сырье для кузницы, хотя живущее в них зло ухитряется запятнать даже сталь, которую мы производим из их тел. Наш долг - очистить их души с помощью пламени.

-Сэр Эдмунд Вилкес-Смит,
Мастер Кузницы из Мрачного Легиона.

Глава четвертая: Удары молота

Они рассказывают о том, как я хожу по миру и покупаю души, так, будто бы я какая-то рыбачка, выбравшаяся на рынок в базарный день, но никогда не задумываются над тем, зачем я все это делаю. Мне не нужны души. И как вообще кто-либо может владеть душой?
-Нил Гейман, "Пора туманов"

Перековка душ

Работа с душами лежит в основе Гильдии Мастеровых. Священный ритуал превращения человеческой души в бесчувственный и неодушевленный предмет возник задолго до появления Арканоса Вселение и самой Гильдии. Это миг высшего счастья для кузнеца, исключительной важности для тех, кто полагается на его творение, и невыразимой боли для жертвы профессионального интереса Мастерового.

Этот деликатный вопрос морали

В самой идее перековки душ в предметы присутствует нечто отталкивающее. Это самая отвратительная форма рабства, в которое можно обратить другого человека; в силу этого, бесчеловечная жестокость происходящего оказывает глубокое воздействие как на того, кто кует, так и на того, кого перековывают. Многие Мастеровые сталкивались с тем, что не могут вынести работу в кузнице, и им приходилось покинуть Гильдию или же перейти на другую, менее тошнотворную работу. Какое же оправдание с точки зрения морали можно найти для столь бесчеловечного занятия? К сожалению, как показывает практика, слишком многие из тех, кто посвящают себя этому, очень быстро забывают об уроках Ритуалов Кузницы Душ.

Прискорбная истина заключается в том, что слишком многим Мальчикам-Молотобойцам не нужны какие-либо оправдания, и они даже не пытаются искать их. Привыкнув к непостоянной природе существования в Подземном Мире, они относятся к своему ремеслу так же, как и к любому другому занятию: это всего лишь работа, которую необходимо выполнить, пускай даже для этого требуются достаточно своеобразные средства. Они предпочитают абстрагироваться от криков, раздающихся у них из-под молотов, и убеждают себя в том, что если этого не сделают они, то работой с душами придется заняться кому-то другому. Подобные кузнецы обычно милосердны, если, конечно же, подобная характеристика может быть к ним применима, и стараются работать как можно быстрее, чтобы минимизировать боль, испытываемую их жертвами.

Другие, воистину отвратительные, Мастеровые наслаждаются муками, на которые обрекают души Неупокоенных. Миг, когда сознание призрака оказывается уничтожено раз и навсегда, становится своеобразным наркотиком для кузнецов с определенным складом ума, и они стараются возвращаться в кузницу как можно чаще, надеясь вновь испытать это непередаваемое ощущение. К их числу нередко относятся как самые, так и наименее производительные кузнецы. Первые стремятся как можно чаще испытывать это ощущение, и потому стремительно перековывают души, стараясь поскорее добраться до новой жертвы; вторые, в свою очередь, просто наслаждаются процессом, и потому никуда не спешат.

Тем не менее, в Гильдии также есть достойные и благородные души, начиная Нудри и заканчивая Учениками, которые только овладевают своим ремеслом. Эти кузнецы также перековывают души в своих кузницах, но при этом не становятся бездушными машинами или садистами. Они верят, или, по крайней мере, пытаются верить, что помогают душам, даруя им избавление от печалей и страданий Мира Мертвых. Хотя суть их убеждений никогда не принимала форму официальной доктрины, их взгляды можно подытожить следующим образом: перековка очищает душу, выжигая из нее Тень. Эгоистичная и самовлюбленная Тень не может выдержать прикосновения душевного пламени, и предпочитает сбежать в Забвение, чтобы спастись от страданий. Хотя перековываемая душа обречена провести вечность в виде неодушевленного предмета, даже для нее сохраняется некое подобие надежды. Многие призраки обращают внимание на то, что даже выкованные из стали душ Артефакты обычно рассыпаются спустя несколько веков, что положило начало слухам о некоем подобии "периода полураспада" человеческой души. Многие Мастеровые с радостью восприняли эту идею, и теперь утверждают, что души, которые они перековывают, неминуемо распадутся спустя пару веков, после чего немедленно Вознесутся, благополучно избавившись в процессе перековки от своих Теней.

Многие другие призраки – в особенности, те из них, перед кем настойчиво маячит перспектива отправиться в кузницу, считают эту веру наивным самообманом, но, так или иначе, она прошла через века, продолжая поддерживать Мастеровых. Кроме того, сложно отрицать, что даже самый отъявленный циник хотя бы раз в душе желал, чтобы эта наивная чушь оказалась правдой.

Процесс и система

Перековка душ – весьма деликатный и опасный процесс, и призрак, берущийся за него без должной подготовки, может столкнуться с гораздо более неприятными последствиями, чем просто утрата ценного сырья. В конце концов, кузнецы душ перековывают человеческие души, и одной даже мысли об удовольствии, которое доставляет этот процесс, может оказаться достаточно для того, чтобы Тень призрака захватила над ним власть.

Для того чтобы сделать из души что-то полезное, кузнецу понадобится источник душевного пламени (более подробно душевное пламя описано в базовой книге **Призраков: Забвения**) и пара щипцов.

Корпус призрака, который подвергается перековке, удерживается над пламенными языками чистого Пафоса, пока не начнет размягчаться и плавиться. Если удерживать Корпус в огне, а не над ним, душе причиняется значительный вред, и потому она может погрузиться в Страдание, сбежав от кузнеца. В свою очередь, удерживаемый над пламенем Корпус размягчается и становится ковким, не подвергаясь в то же время ненужному риску.

Когда Корпус размягчается настолько, что с ним можно нормально работать, кузнец переносит его на наковальню, где начинает обрабатывать с помощью специального молота, изготовленного из стигийской стали. Обычная душевная сталь не может выдержать температуру, необходимую для того, чтобы расплавить Корпус, и потому кузнецы нуждаются в более прочном металле. После этого Корпус несчастной души принимает под ударами молота форму, которую стремится придать ему кузнец, при необходимости вновь и вновь раскаляя тело призрака, пока работа с ним не окажется завершена. Именно на этом этапе кузнец добавляет в Корпус призрака дополнительные ингредиенты, подобные "смертной руде" или материи чистого Забвения, чтобы создать необходимый сплав. Нередко эти материалы также приходится нагревать на пламени Пафоса, хотя в случае с материей Забвения это нередко оказывается достаточно опасным. Материал, соскобленный со стен Лабиринта, весьма непредсказуемо реагирует на жар Пафоса. Он может взорваться, расплавиться, испариться или обрести странное подобие жизни, пытаясь уползти как можно дальше от ревущего пламени горна. По сравнению с этим работа со "смертной рудой" представляется чем-то скучным и незамысловатым.

После этого выкованный предмет помещается в ведро с жидкой плазмой, которая мгновенно охлаждает и закаляет его. Выкованные из душ вещи, которые не закаляются в плазме, нередко оказываются хрупкими и часто ломаются. Именно это является основной причиной того, что творения независимых кузнецов уступают работе кузнецов Гильдии; независимые мастера попросту не знают секрета Мастеровых.

Система: Для успешной работы с душами в кузнице персонажу необходимо будет произвести серию бросков. Первый бросок Восприятия + Эмпатии (сложность 7) определяет то, способен ли кузнец увидеть конечный результат работы с Корпусом, который ожидает его возле наковальни. Если бросок оказывается неудачным, то кузнецу приходится отложить этот Корпус и взять другой, так как он просто не представляет, что можно сделать из этой души.

Как только кузнецу удается понять, что из Корпуса можно изготовить что-то полезное, он может приступать к серии продолжительных бросков Ловкости + Перековки Душ (смотрите Главу Пятую). Сложность бросков соответствует Выносливости перековываемого призрака, тогда как количество необходимых успехов зависит от того, что он хочет сделать. Для обычной дубинки или колеса потребуется всего два успеха, тогда как для крепления колеса, которое подойдет для локомотива-Артефакта, кузнецу понадобится набрать все десять успехов. В случае провала кузнецу приходится начинать все заново. После трех провалов в ходе работы с одной и той же душой, кузнецу придется временно отказаться от продолжения перековки. Помимо всего прочего, он получает из-за этого временный пункт

Ангста. Призраки, у которых нет Навыка Перековки Душ, могут использовать вместо этого Навык Ремесла, но при этом сложность бросков, связанных с работой с душами, повышается на 1 пункт.

Стигийская сталь (и всякая дешевка)

Существует немало материалов, которые используются в ходе работы с душевным пламенем. Двумя наиболее распространенными из них являются чистая плазма, иногда именуемая душевной сталью, и стигийская сталь. Душевная сталь представляет собой эссенцию человеческой души, которая разогревается, а затем обрабатывается молотом. Из нее изготовляются оболы, а также большая часть оружия, использующегося Легионами, и многие здания и мосты Города Цепей. Большинство Мастеровых владеет тайной изготовления одной только душевной стали, но этого вполне достаточно для исполнения обязанностей кузнеца душ.

Стигийская сталь представляет собой нечто иное. Этот сплав, состоящий из души, "смертной руды", образующей острова в Буре, и материи чистого Забвения, которую соскребают со стен Лабиринта, с легкостью разрубает душевную сталь, и потому Владыки Смерти и другие важные фигуры Стигии высоко ценят оружие из стигийской стали. Случаи, когда Мастеровой, не достигший статуса Мастера Кузницы, научился бы изготовлять стигийскую сталь, практически неизвестны, и каждый кузнец, лишенный соответствующих навыков (как минимум четырех точек в Навыке Перековка Душ), но все равно пытающийся работать с чистым Забвением, неизбежно уничтожит все материалы, которые использует для этого.

Где-то между двумя этими крайностями находится сплав "смертной руды" и души, который чуточку прочнее и надежнее душевной стали. Для изготовления этого сплава, который иногда именуется некропольской сталью, требуется больше времени, чем для работы с обычной душевной сталью. Многие кузнецы душ считают, что преимущества в данном случае являются слишком незначительными, чтобы окупить дополнительные затраты времени и сил.

Конечный результат

Существует достаточно простое соотношение между количеством перекованных душ и конечных изделий. Каждый производимый предмет, размеры которого не превышают размеров человека, требует для своего изготовления одну душу, хотя сложные Артефакты с множеством частей также обычно считаются одним предметом. Каждый предмет вооружения, независимо от того, идет ли речь о мече, кинжале, булаве или копье, изготовляется из одной души. Материя души способна сжиматься и растягиваться весьма непредсказуемым образом, но практически во всех случаях соотношение между конечным продуктом и душой – один к одному.

Для изготовления балок и других крупных предметов иногда требуется сразу несколько душ. Подобные случаи требуют особой осторожности со стороны кузнеца, который должен убедить с помощью душевного огня и молота две или несколько душ в том, что, на самом

деле, они являются одним целым. Если это слияние душ оказывается успешным, результатом оказывается цельная масса, с которой можно беспрепятственно работать. В случае неудачи все перековывающиеся души уничтожаются.

Оболы

Мы покупаем тебя, и продаем тебя,
Но, возможно, мы сохраним твою кожу.
-Мариллион, "Полый человек"

Основой стигийской экономики является непритязательный обол, монета, выкованная из человеческой души. Оболы достаточно часто стонут или что-то бормочут, в силу чего чувствительные призраки стараются свести свое общение с ними до минимума. Тем не менее, оболы остаются самой распространенной формой переносного богатства в Стигии, и потому сложно найти призрака, который так или иначе не имеет с ними дела. Оболы нередко разделяют на части, чтобы "дать сдачу"; причиной этого является невозможность изготовления из душ монет большего или меньшего номинала.

Оболы высоко ценятся не только потому, что являются основой денежной системы Стигии, но и благодаря тому, что представляют собой самый легкий способ транспортировки приготовленных для перековки душ. Оболы – прекрасное сырье, и их с легкостью можно переплавить, придав им другую форму без тех сложностей, которые обычно сопровождают первичную перековку души.

Каждый обол представляет собой ровно одну душу, что тем самым позволяет утвердить вечные и неизменные ценовые категории для различных товаров и услуг. Именно поэтому существуют монеты всего лишь одного номинала: любая монета, которая выходит из кузницы, содержит одинаковое количество материи душ, независимо от ее предполагаемой ценности.

Диаметр обола равен приблизительно четырем дюймам. Всем оболам присущ тускло-серый отлив, напоминающий олово или пушечную бронзу. С одной стороны обола находится изображение Маски Харона, тогда как на другой изображена Великая Печать Стигии. По краям монеты с обеих сторон идет вязь геометрических узоров с четырьмя маленькими черепами, образующими ромб. На одной стороне находится надпись на греческом, которая в переводе означает "Высокий Двор Стигии". Оболы очень сложно перепутать с чем-либо, и между монетами, изготовленными в одной и той же кузнице, присутствует заметное сходство.

Осознавая полную невозможность контроля над экономикой, основанной на оболах, Иерархия разрешила всем кузнецам, которые занимаются своим ремеслом на законных основаниях, производить оболы при условии, что 20% изготовленных монет будет отправляться на Остров в качестве подати. Реальный контроль Иерархии над этим процессом заключается в том, что именно она выделяет кузнецам души для производства оболов; кузнец душ, заработавший неприязнь Стигии, сохранит лицензию на производство оболов, но очень скоро окажется без необходимого сырья. В лагерях Легионов идет очень строгий учет

того, сколько душ отправилось в кузницу для изготовления оболов, и сколько из них вышло оттуда в виде монет, но в других местах кузнецу гораздо легче утаить для себя несколько оболов. Кузнецы Ренегатов занимаются активным изготовлением "поддельных" оболов, но, учитывая то, что реальная ценность обола заключается в сырье, которое используется для его изготовления, характеристика "поддельный" в данном случае выглядит достаточно сомнительной.

Цепи

Хотя многие Неупокоенные Мертвецы искренне верят, что Владыки Смерти Стигии производят легендарные цепи этого города в ходе регулярного посещения своих роскошных уборных, это, в действительности, не совсем так. На самом деле, это обычная пропагандистская уловка, которая так же далека от истины и курьезна, как утверждение японских тактиков времен Второй мировой войны, что американские солдаты немедленно сдадутся, услышав фразу: "К черту Малыша Рута". Стигийские цепи медленно и мучительно выковываются звено за звеном из душ. Относительно немногим кузнецам душ известна тайна изготовления цепей из душ, и те, кому удалось раскрыть этот секрет, нередко посвящают этой работе все свое свободное время.

Цепи являются одним из немногочисленных исключений из правила "одна душа – одна вещь". Каждая душа, из которой производят цель, предоставляет 1 фут цепи за каждые 10 фунтов своего прижизненного веса, а также пару наручников.

Стигийские цепи могут также наделяться еще одним уникальным свойством. При должном использовании Арканоса Аргос стигийские цепи или оковы препятствуют призраку, который в них закован, воспользоваться этим Арканосом для побега. Эти цепи обычно приберегаются для ценных Артефактов или опасных заключенных, чтобы избежать похищения первых и побега вторых.

От кузниц к сетям

Переход Мастеровых от перековки душ к взлому электронных систем вызывал и вызывает немало вопросов. На самом деле, ответ лежит в самом процессе перековки. Перед началом каждого акта перековывания Мастеровой концентрируется на Корпусе, с которым ему предстоит работать, стараясь "ощутить" все особенности материала, включая его внутреннюю структуру и незначительные детали. Аналогичное "обращение" позволило Мастеровым научиться использовать Вселение в отношении машин. Призраки проецируют свое сознание на машины, с которыми работают, и, концентрируясь на тех же деталях и особенностях, которые они привыкли изучать в Корпора призраков, переносят в них свое сознание.

Кроме того, мысль (и, соответственно, сознание, если придерживаться взглядов некоторых теоретиков) полностью состоит из электрических импульсов, и потому, когда на сцене появились транзисторы и электрические цепи, Мастеровые поняли, что перед ними открылись новые пути для проецирования сознания. По мере развития телекоммуникационных сетей и монтажных плат эти пути

стали еще более доступными, и многие призраки столкнулись с тем, что им гораздо легче работать с новыми достижениями техники, чем со старыми машинами. Всего лишь один шаг отделял перемещение по электронным магистралям от управления ими, а после этого Мастеровые начали постигать то, что раньше попросту не могли себе вообразить.

Глава пятая: Методы и средства

Они глядят на дым и заводы,
Пока истина не скроется с их глаз.
Они видят себя в лицах своих детей,
И понимают, что тоже стали частью машины.
-Джетро Талл, "Часть машины"

Вселение

Арканос Вселение в том виде, в котором он описан в базовой книге **Призраков: Забвения**, представляет собой собрание лишь самых недавних форм древнего искусства Мастеровых. Предполагается, что именно этими искусствами стремится овладеть большинство молодых призраков: поколение, выросшее в эпоху банкоматов и Интернета, вряд ли найдет достойное применение силам, которые могут подсказать призраку, когда сломается его клинок, или позволят ему управлять сразу несколькими часами с кукушками. Именно поэтому, учителя (в особенности, те, которые не принадлежат к Гильдии) стараются передать своим жаждущим знаний ученикам те навыки Вселения, которые позволяют вселяться в пылесосы и управлять потоками информации.

Тем не менее, существуют иные, более древние методы использования Вселения, и многие из них используются даже в наши дни. Секреты некоторых из этих искусств яростно оберегаются Старейшинами Гильдии, которые боятся утратить монополию на свои эзотерические тайны. Иные искусства заботливо передаются избранным ученикам при условии принесения ими зловещих клятв, обязующих их хранить полученное знание в секрете. Обычно эти тайны становятся достоянием тех призраков, в которых видят потенциал для продвижения по иерархической лестнице Гильдии, и как только они знакомятся с ними, то автоматически теряют возможность покинуть ряды Мастеровых. Мастера Гильдии просто не позволят кому-либо из призраков, обладающих знанием так называемых Древних Искусств, выйти из Гильдии. Большинство тех, кто постигает эти искусства, очень быстро приходит к выводу, что в их же интересах оставаться и дальше среди Мастеровых. Что же касается остальных...что ж, кузницы всегда нуждаются в новом сырье.

Если Мастеровым становится известно, что какой-то призрак практикует или, что еще хуже, обучает других призраков любой из этих способностей, реакция Гильдии оказывается незамедлительной и беспощадной. Лорд Эмбер лично разрешает подобные ситуации, и считает это не столько необходимостью, сколько удовольствием.

Ниже приведен список Древних Искусств, представляющих собой различные вариации того, что в наше время именуется Вселением. Призрак может выбрать одно из Древних Искусств вместо современного искусства Вселения соответствующего уровня. Кроме

того, призрак, который уже изучил Созидание, но все равно хочет овладеть Древним Искусством второго уровня, может сделать это, потратив количество опыта, равное обычной стоимости искусства данного уровня. Это значит, что призраку, который владеет Созиданием, но хочет изучить Древнее Искусство Взгляд Мастера (второй уровень Вселения) понадобится потратить 6 пунктов опыта. Призрак, который изучил Перенапряжение, может изучить на втором уровне Вселения как Взгляд Мастера, так и Оседлание Электронной Магистрали, и любой старый призрак, искушенный в Древних Искусствах, без труда сумеет постичь искусство Гремлинизации.

Еще немного об Арканои

Хотя перечень Древних Искусств достаточно обширен, его сложно назвать полным. Игроки и Рассказчики вполне могут придумывать свои собственные Древние Искусства или более современные методы использования Вселения. Призраки с особыми жизненными историями вполне могут подстраивать Арканос Вселение под свои необычные биографии, создавая искусства, о которых никто раньше не задумывался. К примеру, призрак механика локомотива может разработать искусства, которые позволят ему ощущать, что находится возле железнодорожных рельсов по пути следования поезда, повышать или понижать давление пара или переключать рычаги, с которыми он напрямую не соприкасается. Эксперт в области телекоммуникаций может обнаружить способ Захватить целую телефонную сеть или отправить исследовательский "зонд" в Цифровую Сеть, оставаясь при этом в безопасности своего Пристанища. Подобные дополнительные искусства изучаются так же, как Древние Искусства, и Рассказчикам следует уделить особое внимание определению уровней этих новых искусств. Тем не менее, если не считать игрового баланса, возможности для создания новых уровней Вселения безграничны, как небо (или Пустота).

Древние Искусства

♣ Укус Молнии (Lightning's Bite)

Укус Молнии позволяет призраку генерировать небольшой электрический заряд в любом металлическом предмете. Каждый, кто держит объект в руках, испытывает внезапный и болезненный удар током (следует отметить, впрочем, что Укус Молнии не наносит урона). Внимательный наблюдатель заметит паутину синих электрических разрядов, окружающих предмет, на который воздействует призрак. Следует отметить, что большинство старых призраков не имеет ни малейшего представления о том, что в действительности происходит в момент использования Укуса Молнии, и только во времена Бенджамина Франклина это искусство получило свое нынешнее имя.

Система: Для успешного применения Укуса Молнии, призрак делает бросок Выносливости + Вселения (сложность местного Савана). Количество успехов определяет то, сколько зарядов генерируется в

предмете. Независимо от количества успехов, Укус Молнии не может наносить урон. Вместо этого, 3 успеха на броске Укуса Молнии указывают на то, что в ходе трех последующих прикосновений к предмету тот будет производить ощутимый удар током. В случае провала разряд получает сам призрак, что наносит ему один уровень урона.

♣♣ Взгляд Мастера (Flawsight)

Корни Гильдии Алхимиков связаны с применением именно этого Древнего Искусства, которое в действительности является аналогом Взгляда Смерти, использующегося для изучения строений, механизмов и инструментов в Землях Теней или Землях Плоти. Взгляд Мастера позволяет призраку определить точки, в которых изготовляемый объект с наибольшей вероятностью может сломаться, и предсказать, когда именно это произойдет. При должном использовании Взгляда Мастера призрак может даже предвидеть направление раскола, что позволяет находить этому искусству самые неожиданные применения в ювелирном деле и подобных ему областях.

Система: Для успешного применения Взгляда Мастера необходимо сделать бросок Восприятия + Вселения (сложность равняется значению местного Савана). Каждый успех позволяет заметить один изъян в изучаемом предмете, а также определить, когда именно он проявится. Первыми определяются наиболее близкие по времени изъяны, тогда как менее актуальные проблемы предстают перед глазами призрака в порядке очередности. К примеру, Рафаэль хочет воспользоваться Взглядом Мастера в отношении своей старой машины, которую унаследовала его сестра. Он выбрасывает три успеха и определяет, что тормозная магистраль истерлась и перестанет работать через две недели, провод спидометра износился и лопнет через месяц и так далее. В конце концов, он замечает потенциальную течь в маслосборнике, но при этом понимает, что она начнет представлять серьезную проблему только через полгода.

Для использования Взгляда Мастера требуется 1 пункт временного Пафоса. В случае провала призрак не замечает реальные изъяны, обращая, вместо этого, внимание на то, чего в действительности не существует.

♣♣♣ Симпатика (Sympathy)

Призрак обычно может использовать Гремлинизацию лишь в отношении одного механизма за раз. В свою очередь, Симпатика предоставляет Мастеровому власть сразу над несколькими подобными устройствами, причем при этом он получает все те возможности, которые предоставляются ему Гремлинизацией в отношении одного механизма. Тем не менее, Симпатика может использоваться только для управления простыми механизмами, в состав которых не входят транзисторы или цепи, хотя при этом эти механизмы могут приводиться в действие электричеством. Более того, все эти устройства должны иметь одну и ту же природу. К примеру, призрак не сможет использовать Симпатику одновременно в отношении швейной машинки,

двух "Шевроле Шеви" 57 года и соковыжималки. Все предметы, которые подвергаются воздействию, должны иметь одну и ту же функцию. Чаще всего Симпатика используется в отношении водяных насосов, измерительных приборов, клапанов и старых моделей машин.

Система: Для успешного использования Симпатики необходимо сделать бросок Ловкости + Вселения (сложность определяется значением местного Савана). Для каждого дополнительного механизма, который хочет контролировать призрак, производится аналогичный бросок, но его сложность увеличивается на 1 пункт. При этом сложность бросков Симпатики никогда не может быть выше 9. Для использования Симпатики призраку потребуется потратить 3 пункта Пафоса и 1 пункт Воли для управления первым из числа избранных им механизмов, плюс еще 1 пункт Пафоса за каждое дополнительное устройство.

Количество механизмов, которыми может управлять с помощью Симпатики призрак, равняется значению его Интеллекта. Считается, что разум Мастерового не может справиться с большим количеством механизмов из-за сложностей, которые создает управление сразу несколькими устройствами. В случае провала призрак получает временный Ангст (1 пункт Ангста за каждую выброшенную единицу), а механизмы, которые он хочет подчинить своей воле, выходят из строя.

♣♣♣♣ Ползучая Порча (Creeping Rot)

Призраки, владеющие этим искусством, могут создать саморазвивающийся порок в определенном устройстве или механизме. Предметы, на которые действует Ползучая Порча, ржавеют, гниют или распадаются каким-либо иным образом в течение периода, который может варьироваться от 1 до 4 недель. Следует отметить, что предметы, находящиеся в 10 футах от первоначальной цели Ползучей Порчи, также подвергаются ее воздействию. Это искусство нередко используется для уничтожения зданий и мостов, а также создания неполадок в автомобилях в Землях Плоти. Применение Ползучей Порчи практически неизбежно приводит к нарушению Диктум Мортума, и поэтому владеющие этим искусством Мастеровые стараются применять его как можно осмотрительнее.

Система: Для применения Ползучей Порчи необходимо сделать бросок Выносливости + Вселения (сложность равняется значению местного Савана). Чем больше успехов набирает призрак, тем быстрее распространяется порча. В случае провала предмет, наоборот, становится прочнее и оказывается невосприимчивым к последующим попыткам воздействовать на него с помощью этого искусства.

Для использования Ползучей Порчи требуется 2 пункта временного Пафоса и 1 пункт Воли. Кроме того, применяющий это искусство призрак получает 1 пункт временного Ангста.

♣♣♣♣♣ Кинезия (Kinesis)

Большинство применений Вселения, так или иначе, связано с манипулированием предметами на макроуровне, но благодаря Кинезии Мастеровой получает возможность подчинить своей воле отдельные

молекулы. Используя Кинезию, призрак может увеличить или уменьшить коэффициент вибрации молекул любого неживого предмета, тем самым, увеличивая или уменьшая его температуру. Настоящие мастера этого искусства могут заставить сосульки появиться в июле или же вызвать спонтанное возгорание того или иного предмета.

Неудивительно, что ходят слухи, будто бы отдельные Старейшины Гильдии могут использовать Кинезию в отношении живых существ или даже других призраков. Отсутствие каких-либо доказательств этого ничуть не мешает появлению новых слухов и легенд, повествующих об этом загадочном искусстве.

Система: Для использования Кинезии требуется 4 пункта временного Пафоса и 1 пункт Воли. Кроме того, применяющий это искусство призрак получает 2 пункта временного Ангста. Мастеровой делает бросок Ловкости + Вселения (сложность равняется значению местного Савана), и количество успехов определяет то, насколько ему удается изменить температуру объекта. Каждый успех уменьшает или увеличивает температуру объекта на 30 градусов Цельсия (54 градуса Фаренгейта). Изменение температуры происходит мгновенно и продолжается в течение 1 минуты за каждый успех.

Размер объекта, на который может повлиять призрак с помощью Кинезии, зависит от значения его Воли. За каждый пункт временной Воли, который сохраняется у призрака после активации Кинезии, он может остудить или разогреть объект весом в один фунт. Призраки не могут использовать Кинезию в отношении сразу нескольких объектов, и в случае провала результат применения искусства оказывается прямо противоположным тому, который хотел получить призрак, что приводит к понижению температуры, когда тот стремился увеличить ее, и наоборот. Кроме того, в случае провала призрак получает 2 пункта временного Ангста.

Примечание: Призраки, старающиеся остудить или разогреть воздух, могут воздействовать на 1 кубический ярд воздуха за каждый пункт временной Воли, который остается у них после активации Кинезии. Ситуация с разогреванием или охлаждением жидкостей представляется более сложной, и поэтому призрак может воздействовать всего на 1 кварту жидкости за каждый пункт временной Воли, который остается у него после активации Кинезии.

Новые Искусства

Свои секреты есть не только у старших Мастеровых. Молодые призраки, которые твердо стоят обеими ногами в пространстве современных технологий, выучили несколько трюков, о которых Старейшины Гильдии даже и мечтать не могли. Для того чтобы изучить любое Новое Искусство, призраку, который провел в Землях Теней 25 или более лет, потребуется сделать бросок Воли (сложность 7), так как в противном случае он не сможет понять концепции, которые ему объясняют. Молодые призраки (по крайней мере, те из них, кто не страдает от Недостатка Технофобия), которые выросли в мире интерфейса SCSI и микрочипов, вряд ли столкнутся с какими-либо проблемами, связанными с современными технологиями, и потому могут без лишних сложностей изучать Новые Искусства.

♣ Командная Строка (Command Line)

Это искусство позволяет призраку напрямую вводить в компьютер простые команды, не прибегая к помощи клавиатуры и мышки. Он может открывать или закрывать файлы, вводить короткие фразы, изменять размер окон и двигать курсором.

Примечание: Командная Строка не может использоваться для форматирования дисков или уничтожения файлов. Система, которой пытается управлять призрак, оказывает активное сопротивление подобным командам, в результате чего призраку потребуется сделать бросок Воли (сложность 6) или же получить 1 уровень неаггравированного урона.

Система: Провал при использовании Командной Строки повышает временный Ангст призрака на 1 пункт и вызывает зависание системы, на которую тот пытается воздействовать. Несколько провалов, связанных с одной и той же системой, могут вывести ее из строя.

♣♣ Восстановление (Reconstruction)

При использовании Восстановления в сочетании с Оседланием Электронной Магистрали призрак может восстанавливать удаленные данные. Информация, спасенная с помощью Восстановления, появляется на диске, с которого она первоначально была удалена, что, несомненно, приведет в замешательство того, кто попытался удалить ее. Это искусство может использоваться только в отношении носителей, которые в данный момент подключены к компьютеру. Дискета или резервная кассета, лежащая на столе, не может быть Восстановлена.

Система: Перед использованием Восстановления призрак должен получить доступ к системе, с которой он собирается работать. Оказавшись внутри, он делает бросок Восприятия + Вселения для того, чтобы определить, какие именно данные были удалены с интересующего его носителя (сложность 6). Как только он решает, что именно хочет восстановить, производится бросок Интеллекта + Вселения (сложность определяется тем, насколько тщательно удалялась информация). Количество успехов определяет то, насколько быстро восстанавливаются данные, тогда как провал уничтожает эквивалентное количество информации на компьютере.

Для использования Восстановления требуется 1 пункт Пафоса. Следует отметить, что призрак не может восстанавливать информацию, если диск уже заполнен, и любые подобные попытки автоматически терпят неудачу.

♣♣♣ Сотри Меня (Wipe Me)

Подобно Перенапряжению, которое вызывает поток электронов, это искусство создает очень сильное магнитное поле в определенной точке. Обычно Сотри Меня используется для уничтожения данных на дискетах, внешних жестких дисках и записях, но некоторые изобретательные призраки научились использовать его для обмана автоматических систем навигации, заставляя их отклониться от

магнитного севера или сбивая показания с помощью пары импульсов в нужном месте.

Система: Для использования Сотри Меня необходимо сделать бросок Силы + Вселения по сложности местного Савана. Каждый успех создает магнитный импульс продолжительностью 5 секунд. В случае провала действие этого искусства отражается на самом призраке, который оказывается дезориентирован в течение минуты за каждую выброшенную единицу.

♣♣♣♣ Привет, мам! (Hi, Mom!)

Каждый хочет попасть на телевидение. Призраки, обладающие этим искусством, могут проецировать образ своего Корпуса на отдельно взятый телевизионный экран или монитор, используя колонки для того, чтобы передавать свой голос. Качество изображения и звука зависит от количества выброшенных успехов. Следует отметить, что использующий это искусство призрак может выбрать, хочет ли он, чтобы на экране отображалось только его лицо или все тело.

Система: Для использования этого искусства требуется бросок Сообразительности + Вселения по сложности 7. Чем больше успехов набирает призрак, тем лучше оказывается качество изображения и звука. Продолжительность действия этого искусства равняется 15 минутам, и для его применения требуется 2 пункта Пафоса и 2 пункта Воли. В случае провала используемое устройство ломается или взрывается (на усмотрение Рассказчика), тогда как сам призрак получает 2 временных пункта Ангста.

♣♣♣♣♣ Горизонтальный и Вертикальный Контроль (Horizontal and Vertical Control)

Призрак, который использует Горизонтальный и Вертикальный Контроль, может вывести любое изображение на экран телевизора или монитора. Хотя изображения являются статичными, призрак может показывать серию изображений на протяжении 15 минут. Любые попытки переключить канал или настроить монитор никак не скажутся на изображениях, и единственный способ избавиться от них – отключить устройство.

Горизонтальный и Вертикальный Контроль также предоставляет призраку ограниченный контроль над колонками телевизора или компьютера. Хотя он может воспроизвести практически все, что угодно, включая выступление симфонического оркестра, звуки обычно кажутся приглушенными и металлическими. Тем не менее, передача голоса самого призрака осуществляется очень качественно и с минимальными помехами.

Система: Для использования Горизонтального и Вертикального Контроля призраку требуется потратить 3 пункта Пафоса и 2 пункта Воли. При этом он получает 1 временный пункт Ангста. Затем, он производит бросок Сообразительности + Вселения (сложность 10 минус значение Экспрессии призрака). В случае провала призрак, как и при использовании искусства Привет, мам!, получает 2 временных пункта

Ангста, и разбивает монитор или телевизор, который пытается контролировать.

Потратив по дополнительному пункту Пафоса и Воли, призрак может захватить контроль над всеми телевизорами или мониторами в небольшой области (к примеру, в отделе электроники в супермаркете) и одновременно вывести одно и то же изображение на все экраны. Вполне естественно, что это делает последствия провала более серьезными; если взрыв одного телевизора еще можно как-то объяснить, то одновременное перегорание дюжины мониторов, подключенных к трем различным сетям, вызовет гораздо больше вопросов.

Достоинства и Недостатки

Представители Гильдии Мастеровых, специализирующиеся на перековке душ, обзавелись в ходе своей долгой истории как сильными, так и слабыми сторонами. Хотя другие призраки также могут в силу определенных обстоятельств оказаться благословлены или прокляты некоторыми из этих особенностей, чаще всего эти удивительные черты встречаются только внутри Гильдии или среди тех, кто обладает тайными знаниями Мастеровых.

Предполагается, что эти Достоинства и Недостатки должны использоваться в сочетании с Достоинствами и Недостатками из ***Руководства игрока по Призракам (Wraith Player's Guide)***. Не забывайте о том, что общая сумма взятых Достоинств (или Недостатков) не должна превышать семь пунктов.

Платформенный снобизм (Недостаток, 1 пункт)

Вы настолько привыкли к определенной разновидности компьютеров, что ощущаете некоторый дискомфорт, когда вам приходится работать на машине любого другого типа. Хотя природа этого Недостатка является сугубо психологической, в некоторых случаях он может создать призраку достаточно серьезные проблемы. Вы получаете -2 к сложности всех бросков, связанных с избранной вами разновидностью компьютеров, но сложность работы со всеми остальными платформами увеличивается на +2. Возможные варианты платформ, на которых вы можете специализироваться, включают Макинтош, IBM-PC, VAX, UNIX, TRS-80, Atari 2600 и мэйнфреймы.

Метка кузницы (Недостаток, 2 пункта)

Вы так долго работали в кузнеце, что напоминаете с виду кусок угля. Изменения, которым подверглось ваше тело, выходят далеко за пределы обычных красноватых ожогов, которыми могут похвастаться все Мастеровые, и теперь ваш Корпус выглядит полностью обугленным. Вы настолько качественно "прожарились", что одного взгляда оказывается достаточно для того, чтобы оценить имеющийся у вас значительный опыт работы в кузнице. Призраки с Меткой кузницы

автоматически теряют 1 пункт Внешности, который невозможно восстановить даже с помощью Ваяния.

Перекованный (Недостаток, 3 пункта)

Во время вашего посвящения в Гильдию что-то пошло совсем не так, как должно было бы пойти. Возможно, вы слишком сильно ударили по себе молотом, или слишком далеко засунули руку в огонь. В любом случае, это привело к тому, что ваша рука оказалась искалечена в результате воздействия пламени или молота. Все броски, связанные с тонкой работой, для осуществления которой требуется обе руки, получают +1 к сложности, и хотя вы все еще можете использовать искалеченную руку для того, чтобы удерживать предметы, тонкие манипуляции, подобные набору текста обеими руками, окажутся недоступны для вас.

Магнит энтропии (Недостаток, 3 пункта)

Вокруг вас все распадается на части. Возможно, ваши таланты больше оценили бы в Гильдии Алхимиков, но, как бы то ни было, вы избрали другой путь. Любой механизм, в который вы Вселяетесь, становится особенно уязвимым для поломок, которые обычно происходят в самый неподходящий момент (то, как именно это реализуется, зависит от Рассказчика). В то же время, вы получаете -3 к сложности использования таких Древних Искусств как Ползучая Порча и Взгляд Мастера.

Технофобия (Недостаток, 4 пункта)

Наличие этого Недостатка далеко не всегда означает, что вы родились задолго до появления современных технологий; возможно, вы их просто боитесь. Следствием этого страха становится модификатор +2 к сложности всех бросков, связанных с компьютерами или электронным оборудованием. Для того чтобы осуществить особенно сложную операцию с компьютером посредством Вселения, вам понадобится сделать бросок Воли, чтобы вообще осмелиться взяться за эту задачу.

Примечание: Если Рассказчик согласится, вы можете использовать аналогичный Недостаток Техносноб для ультрасовременных призраков, которые не желают использовать устаревшие технологии. Призраки с этим Недостатком получают модификатор +2 к сложности любого броска, связанного с устаревшими и низкотехнологичными механизмами.

Носитель вируса (Недостаток, 5 пунктов)

Вы побывали в зараженной системе, и теперь распространяете вокруг себя болезнь. Каким-то образом в ходе путешествий по Электронной Магистрали вы ухитрились подхватить компьютерный вирус, и теперь любая часть Сети, которую вы посещаете, оказывается

зараженной. В Землях Плоти люди отслеживают распространение вируса и постепенно задумываются над тем, чем это вызвано, так как зараженные системы нередко оказываются никак не связаны друг с другом. Любой оказавшийся поблизости охотник за привидениями, искушенный в технических областях, может очень быстро начать подозревать истинное положение вещей. Кроме того, системы, которые вы посещаете, могут пострадать от воздействия вируса, и необходимые вам данные могут оказаться уничтожены.

Чувство металла (Достоинство, 1 пункт)

Вы очень хорошо чувствуете, что происходит с металлом, благодаря чему вам оказывается легче подчинить его своей воле. Использование всех искусств, связанных с металлом (например, Укуса Молнии), получает -1 к сложности. Кроме того, вы получаете аналогичный бонус, пытаясь Гремлинизировать или Захватить предмет, который полностью состоит из металла.

Чистое лицо (Достоинство, 3 пункта)

В силу тех или иных причин кузница не оставила на вас своего следа. Ваше лицо выглядит таким же чистым и ясным, как и в тот день, когда вы впервые пришли в кузницу. Вы не знаете, с чем это связано, но, как бы то ни было, можете без страха выходить в свет, зная, что ваша внешность сразу же не выдаст в вас Мастерового.

Мастер Кузницы (Достоинство, 4 пункта)

Вы обладаете непревзойденным талантом работы с душами. Владыки Смерти пререкаются за право владеть очередным вашим шедевром, а Невольники умоляют, чтобы их отправили именно в вашу кузницу. Впрочем, последнее утверждение может быть не слишком близко к истине, но в любом случае вы мастерски умеете работать с душами. Все броски, связанные с работой в кузнице, получают сложность -1, и ваши работы настолько известны, что вы автоматически получаете пункт Статуса.

Защищенный системой (Достоинство, 2-5 пунктов)

У вас есть друзья, занимающие высокие посты в Иерархии. Даже, несмотря на то, что Гильдия официально запрещена, кто-то симпатизирует вам настолько, что готов закрыть глаза на пару неприятных улик, если вы когда-нибудь попадетесь. Достоинство на 2 пункта означает, что вы довольно неплохо справляетесь с работой для своего Легиона; Достоинство на 5 пунктов может свидетельствовать о том, что вам удалось заслужить признательность Владыки Смерти.

Спонсор из Гильдии (Достоинство, 1-5 пунктов)

Вы нравитесь кому-то из Гильдии, и этот некто активно способствует вашей карьере. Это может значить все, что угодно, начиная возможностью изучать Древние Искусства и заканчивая непыльной должностью в подразделении, которое вряд ли когда-либо покинет пределы Цитадели. Количество пунктов, вложенных в это Достоинство, определяет сравнительное могущество вашего Спонсора: Достоинство на 1 пункт указывает на то, что ваш покровитель прошел посвящение за неделю до вас, тогда как Достоинство на 5 пунктов может означать, что вами заинтересовался сам Лорд Эмбер или Леди Алаис.

Новое Дополнение

Гильдейский Статус

Дополнение Гильдейский Статус определяет, чего вам удалось добиться в сложных политических играх Гильдии Мастеровых. Кроме того, оно указывает на то, сколько других Мастеровых согласится прислушаться к вашим словам...или захочет занять ваше место.

• Иногда вашим мнением интересуются на собраниях Гильдии. Самые зеленые новички смотрят на вас сверху вниз.

•• Вы прошли обряд инициации и узнали имена нескольких других членов Гильдии.

••• У вас имеется полдюжины протеже, и Старейшины Гильдии уделяют вам особое внимание

•••• Вам удалось завербовать десятки новых членов Гильдии, и вы хорошо представляете себе реальную расстановку сил в Гильдии.

••••• Вы дергаете за ниточки, и другие Мастеровые слушаются вас.

Новый Навык

Перековка душ

Вам удалось узнать, как сделать из человеческой души что-то полезное с помощью грубой силы и высокой температуры. Вы не только можете изготовить что-то из человеческой души, но и выработали в себе особое чутье, подсказывающее вам, для чего лучше всего подойдет тот или иной Корпус.

• **Начинающий**: Вы знаете, за какой конец молота нужно держаться.

•• **Опытный**: Вы можете сделать чайный поднос, не поранив себя в процессе работы.

••• **Компетентный**: Вы без труда можете изготовить меч из душевной стали.

•••• **Эксперт**: Вы можете сделать что угодно, из кого угодно, и когда угодно.

••••• **Мастер**: Владыка Нудри, я не узнал вас…

Доступно: Кузнецы-Спектры, Мастеровые, оружейники-Ренегаты, Владыка Нудри.

Специализации: Оружейное дело, оболы, стигийская сталь, строительные материалы, художественная работа с железом.

Метки Мастеровых

Хотя далеко не все персонажи, владеющие Вселением, работают в кузницах, большинство, так или иначе, обзаводится характерными признаками Мастеровых. Хотя большая часть призраков предполагает, что метки членов Гильдии являются следствием длительной работы возле источника душевного пламени, призраки, которые проводят все свое время, занимаясь взломом компьютерных систем, очень скоро понимают, что соответствующие метки появляются и у них. Хотя продолжительное соприкосновение с душевным пламенем оказывает косметическое воздействие на Корпус призрака, именно слияние души и предмета оставляет на Мастеровых их метки.

Разновидность деятельности, которой занимается тот или иной Мастеровой, определяет непосредственный вид его меток. Те, кто в основном работают в кузницах душ, обычно обзаводятся метками, напоминающими выжженные узоры угольно-черного цвета. Корпора Мастеровых, которые в первую очередь занимаются машинами, независимо от того, происходит ли это в Землях Теней или Подземном Мире, покрываются мерцающими черными метками с маслянистым отливом. Чаще всего эти метки представляют собой длинные прямые линии, напоминающие прорези в Корпусе отмеченного ими призрака. Призраки, которые занимаются компьютерами, часто обзаводятся паутиной темно-серых линий, которые странным образом напоминают электронные цепи.

Насколько известно, метки Мастеровых нельзя удалить с помощью Арканоса Ваяние.

Глава шестая: Мальчики-Молотобойцы и Сетевики

И, как я и сказал, все лучшие фрики уже собрались здесь.
Все лучшие фрики уже здесь.
Пожалуйста, перестаньте смотреть на меня.
-Мариллион, "Фрики"

К числу Мастеровых относятся самые различные Неупокоенные, начиная древними кузнецами, которые когда-то загоняли гвозди в подковы скакунов римских легионов, и заканчивая детьми информационной эры, которые не представляют себе жизни без доступа к Интернету и линии Т1, проведенной в Пристанище. Практически каждый призрак может привлечь внимание вербовщика Мастеровых или, по крайней мере, изучить пару искусств Вселения с помощью экс-Мастерового, ударившегося в бега.

Приведенные здесь образцы представляют собой примеры персонажей, которые вы можете использовать или видоизменять, если захотите. В особенности, это касается Оков и Страстей, которые являются всего лишь возможными вариантами, а не точными характеристиками того, какими именно должны быть эти Черты у данных персонажей. Вы вправе использовать, изменять или игнорировать все нижеприведенные образцы персонажей – все зависит от вас.

Этот старый деревенский кузнец

Цитата: *Итак, вы хотите, чтобы я для вас кое-что выковал? Из кого? Это не самая удачная идея, но я посмотрю, что тут можно сделать.*

Прелюдия: Вы родились и выросли для того, чтобы работать в кузнице, что неудивительно, ибо все ваши предки были кузнецами. С помощью молота и наковальни вы могли сделать все, начиная гвоздями, и заканчивая осями для телег, и заслуженно гордились своей работой. Соседи также ценили вашу труды, и поэтому столь многие из них пришли на ваши похороны, когда кровавый понос превратил ваши внутренности в груду мертвого мяса.

После того, как вас Сжали и приняли в Легион, вы стали участником безуспешной попытки Харона заменить Гильдии специально подготовленными солдатами. Вы сами состояли в гильдии при жизни, и поэтому ваши симпатии были не на стороне Иерархии, и несколько настоящих Мастеровых, заброшенных в ваш отряд, очень скоро заметили это. Когда Стигия наконец-то отказалась от своей затеи, вам предложили стать членом настоящей Гильдии. Радуясь возможности честно заниматься своим делом, вы с готовностью согласились.

С тех пор вы верно служите всем Легионам, в которые вас отправляют, зная, что не отнимаете при этом работу у другого честного мастера. Время научило вас относиться со здоровым цинизмом к некоторым решениям, которые принимала Гильдия, но вы продолжаете хранить ей верность. Для вас важнее всего верность ремеслу, и членство в Гильдии выглядит самым достойным способом заниматься тем, чем вы занимались всегда.

Концепция: Вы провели в Мире Мертвых уже несколько столетий, наблюдая за теми изменениями, которые происходили в Мире Живых. Конечно же, ваши знания сохраняют свою актуальность, и ваше ремесло остается таким же важным, как и в те годы, которые предшествовали вашей смерти. Новомодные машины, подобные этим “компьютерам”, не затронули вас, и вы очень рады этому факту. Вы предпочитаете Древние Искусства новомодным забавам, и вас нередко просят обучить древним тайнам ремесла молодых и многообещающих членов Гильдии.

Рекомендации по отыгрышу: Пускай кто-то другой занимается пустой болтовней; это не в ваших привычках. Это не значит, что вы только и делаете, что насуплено молчите; вы открываете рот, но только тогда, когда представляете, о чем идет речь, и знаете, что ваш собеседник готов выслушать вас. За пределами кузницы вы достаточно милы, но в ее стенах вы думаете только о деле.

Реликвии: Тяжелый фартук и перчатки, нож из душевной стали, медальон Гильдии, официальные благодарности ваших учеников в рамках, подкова из душевной стали.

Имя:	**Натура:**	Архитектор	**Жизнь:**	Старый деревенский кузнец
Игрок:	**Маска:**	Брюзга	**Смерть:**	Неумеренное потребление
Хроника:	**Тень:**	Перфекционист	**Сожаление:**	Мне пришлось покинуть кузницу

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	****	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	**	Интеллект	**
Выносливость	****	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Перековка душ	****	Бюрократия	**
Атлетизм	**	Вождение		Компьютер	
Чувствительность	*	Этикет		Загадки	*
Драка	***	Огнестрельное оружие	*	Расследование	
Уклонение	*	Лидерство		Правоведенье	*
Эмпатия		Медитация	*	Лингвистика	*
Экспрессия		Фехтование	**	Медицина	
Запугивание	**	Творчество		Оккультизм	
Знание улиц	**	Починка	***	Политика	
Хитрость		Маскировка		Наука	

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	**	Делать хорошую работу (Мастерство)	****	Вселение	***
Артефакт	***	Служить Гильдии (Верность)	****	Кукловодство	*
Контакты	*	Избегать конфликтов (Миролюбие)	**	Ростовщичество	*
Гильдейский статус	*				

Оковы

Могильный камень	****
Место старой кузницы	***
Тележная ось, которую я выковал (сейчас в музее)	**

Корпус □□□□□□□□□□

Ангст □□□□

Воля □□□□□□□□

Шипы

Фамильяр Тени (черный кот с горящими глазами)

Пафос

Темные Страсти

Делать плохую работу (Извращенность) *****

□□□□□	Преследовать тех, кто слабее меня (Гнев)	**

Опыт

Упавший Сетевик

Цитата: *Ты знаешь, при жизни я могла бы счесть это хорошей защитой. Приятно видеть, что смерть не мешает заниматься старыми хобби.*

Прелюдия: Вы были самым страшным кошмаром ФБР или, по крайней мере, так говорили ваши впечатлительные друзья. У задротов-мужчин начиналось бурное слюнотечение при одном вашем виде, потому что вы были довольно привлекательной и разбирались в компьютерах; впрочем, именно поэтому женщины-задроты ненавидели вас и завидовали вам. Вам нравилось внимание, и еще больше вам нравилось, когда оно проявлялось в Сети со стороны людей, которые ценили взломы и незаконные проникновения, осуществленные вами. Ваше имя было известно всем, и вы наслаждались этой сомнительной славой.

Конечно же, федералы, в конце концов, тоже узнали, кто вы такая, и отправились искать вас. Вас засекли из-за того, что вы слишком часто выходили в Сеть с компьютеров в Квантико. Вы увидели мужчин в одинаковых плащах и темных очках, поднимающихся по дороге к вашему дому, и запаниковали. Пытаясь выбраться на пожарную лестницу, вы поскользнулись и упали вниз, навстречу своей смерти. Лишь после того, как с момента ваших похорон утекло немало времени, вы узнали, что вас выдал знакомый хакер, который начал работать на АНБ.

Иерархия очень быстро наскучила вам до слез, и потому вы отправились к ближайшему прибежищу Ренегатов сразу же после того, как узнали о его существовании. В любом случае, ваши самые значительные Оковы находятся в Сети, так что эта смена политической ориентации не причинила вам каких-либо значительных хлопот. Вам понадобилось несколько недель для того, чтобы убедить ваших новых друзей в подполье, что вам можно доверять, но, сделав это, вы сумели получить всю информацию, которая вам требовалась. Вскоре после этого у вас появились знания и умения, достаточные для того, чтобы взломать даже те системы, которые не покорялись вам при жизни. Теперь вы дрейфуете в Сети, выискивая любопытные обрывки информации, которые могут пригодиться вашим мятежным друзьям, и стараясь всячески усложнить жизнь тому маленькому ублюдку, который настучал на вас. Вы хорошо усвоили полученный урок, и стараетесь вести себя как можно тише, но у вас в голове уже сформировался план того, как провернуть кое-что крупное.

Концепция: Вы настроены не столько против Иерархии, сколько против власти как таковой. Силовые структуры Мира Живых вызывают у вас такое же отторжение, как и аналогичные структуры Мира Мертвых, и вы будете просто счастливы, если сумеете сокрушить их. Все ваши умения, так или иначе, связаны с компьютерами и их взломом, хотя вы также начинаете постепенно понимать, для чего используется информация, которую вы похищаете. Вы не отличаетесь какими-либо выдающимися физическими данными, проведя большую часть жизни перед монитором, но найдется не так уж много людей, как среди Быстрых, так и среди мертвых, которые соображают быстрее вас. По крайней мере, вам хотелось бы на это надеяться.

Рекомендации по отыгрышу: Вы не слишком уважаете старших призраков, в основном из-за того, что большая их часть не сумеет понять, что такое современные технологии, даже если они подпрыгнут и вцепятся им в призрачные задницы. Когда вы впервые встречаетесь с кем-то, постарайтесь вылить на собеседника побольше технического жаргона. Если он дрогнет, вам не о чем с ним больше говорить. Сама идея перековки душ вызывает у вас отвращение, и потому вы даже не задумывались над тем, чтобы вступить в Гильдию. Вы понимаете, что подобная позиция вряд ли прибавит вам популярности в некоторых кругах, но искренне верите, что сумеете справиться со всем, что бросит против вас Гильдия. В конце концов, раньше вы с этим справлялись, не так ли?

Реликвии: Работающий Apple Powerbook, очки, значки, на которых написано "MS-DOS: Просто скажи нет" и "Хорошие компьютеры не ломаются", набор отмычек, спрятанных в ручке.

Имя:		**Натура:**	Шут	**Жизнь:**	Хакер
Игрок:		**Маска:**	Шут	**Смерть:**	Падение при побеге
Хроника:		**Тень:**	Извращенец	**Сожаление:**	Я не успела взломать ту систему

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	****	Интеллект	*****
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Перековка душ		Бюрократия	*
Атлетизм		Вождение	*	Компьютер	*****
Чувствительность	**	Этикет		Загадки	**
Драка		Огнестрельное оружие		Расследование	*
Уклонение	**	Лидерство		Правоведенье	*
Эмпатия	*	Медитация	*	Лингвистика	
Экспрессия	*	Фехтование		Медицина	
Запугивание		Творчество		Оккультизм	*
Знание улиц	*	Починка	**	Политика	
Хитрость	***	Маскировка	*	Наука	*

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	**	Достать парня, который сдал вас (Месть)	*****	Вселение	***
Контакты	**	Заставить Иерархию понервничать (Извращенность)	***	Пандемониум	**
Эйдолон	*	Взламывать новые системы (Любопытство)	**		
Пристанище	*				
Воспоминания	*				

Оковы		Корпус	Ангст
Любимая многопользовательская галлюцинация	****	□□□□□□□□□□	□□
Компьютерная комната колледжа	***		
Старый Apple II	**	**Воля**	**Шипы**
Центральный блок	*	□□□□□□	Теневой Зов, Неудача
Интернет-провайдера			
Любимый новостной сайт	*		**Темные Страсти**

Пафос	Уничтожить Сеть (Извращенные амбиции)	****
□□□□□	Подставить других хакеров (Ненависть)	***

Опыт

Мальчик-Молотобоец

Цитата: *Основная проблема Стигии в том, что парни, которые стоят у руля, слишком мягкотелы. Офисный планктон, который не проработал ни дня за всю свою жизнь. Готов поспорить, что они не узнали бы, что такое настоящий труд, даже если бы этот паршивец подпрыгнул и укусил их за задницу. Если бы я был на их месте...*

Прелюдия: При жизни вы были "синим воротничком", верным адептом профсоюзов в эпоху, когда профсоюзы с пугающей быстротой теряли свое влияние. Конечно же, во всем было виновато начальство. Этим ублюдкам всегда было плевать на рабочих, и они вынуждали ваш профсоюз идти на все новые и новые уступки. Вы поняли, что это должно прекратиться, и именно вам суждено положить этому конец. Вы баллотировались в управление профсоюза, и спустя несколько лет оказались в составе комитета, занимающегося переговорами с парнями в деловых костюмах. К сожалению, они специально учились этому, и у них были юристы, тогда как вы могли противопоставить этому только яростную веру в то, что ваших парней пытаются поиметь. Когда компромисс наконец-то оказался достигнут, именно вам пришлось вернуться к вашим товарищам-рабочим и сказать: "Смотрите, парни, вот на что нам придется пойти, если мы хотим сохранить работу". Вы увидели в их глазах, что они чувствуют себя преданными, и поняли, что не сможете выдержать это. Поэтому, вы разнесли себе мозги в ночь, когда контракт оказался ратифицирован практически единогласно.

Вас Сжали так же, как и тысячи других, и перед вами открылась перспектива нелицеприятного посмертия обычного гражданина Иерархии. Тем не менее, одна мысль о том, чтобы просто существовать, и ничего не делать, сводила вас с ума. Вы смотрели вокруг, и видели те же самые манипуляции, которые высосали все силы из вашего профсоюза при жизни, и это вызывало у вас злобу и ненависть. Весь Мир Мертвых был заполнен людьми в деловых костюмах, и никто из них не собирался ничего предпринимать. Единственными, кто хотя бы чего-то стоил, были парни в кузницах, и вы не собирались держать свое мнение при себе. Меньше чем через месяц вербовщик Гильдии обратил на вас внимание, и с тех пор вы счастливы как слон. Что же касается церемонии посвящения, которая так пугает некоторых людей... проклятье, это же просто детские игрушки по сравнению с тем, через что вам пришлось пройти, чтобы вступить в Американский профсоюз водителей грузовиков.

Концепция: Хотя при жизни вы были не совсем механиком, вам, по крайней мере, приходилось регулярно заниматься грязной работой, и перековка душ – единственное занятие в Мире Мертвых, которое заслуживает права называться "честным трудом". Вы делаете свою работу, и гордитесь этим. Ваша Гильдия стала для вас чем-то вроде профсоюза, в котором вы состояли при жизни. Да, туда не так-то легко попасть, зато потом эти ребята стоят за тебя горой. Вы собираетесь сделать все для того, чтобы Гильдия процветала, и пускай Господь поможет тем, кто осмелится хаять ее в вашем присутствии.

Рекомендации по отыгрышу: С презрением смотрите на всех обитателей Мира Мертвых, начиная Владыками Смерти, и заканчивая

жалкими клерками, которые боятся замарать ручонки честным трудом. Учитывая то, что в эту категорию попадают практически все, кто не принадлежит к Гильдии Мастеровых, вы не пользуетесь особой любовью за ее пределами. Тем не менее, вы быстро справляете даже с самыми сложными задачами, и даже сопливые разгильдяи из других Гильдий признают это. Вы считаете, что призраки, которые не принадлежат к Гильдии Мастеровых, но используют Вселение, являются обычными штрейкбрехерами, и относитесь к ним соответствующим образом.

Реликвии: Бейсбольная кепка с эмблемой "Чикагских щенков", значки "Рыцарей Колумба", немного мелочи, торцовый ключ и отвертка, медальон Гильдии.

Имя:		**Натура:**	Конформист	**Жизнь:**	Работник профсоюза
Игрок:		**Маска:**	Традиционалист	**Смерть:**	Самоубийство
Хроника:		**Тень:**	Чудовище	**Сожаление:**	Я “предал” профсоюз

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	***	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	***	Манипулирование	***	Интеллект	***
Выносливость	****	Внешность	*	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Перековка душ	**	Бюрократия	**
Атлетизм	*	Вождение	**	Компьютер	
Чувствительность		Этикет		Загадки	
Драка	***	Огнестрельное оружие	**	Расследование	**
Уклонение		Лидерство	**	Правоведенье	*
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование	**	Медицина	
Запугивание	***	Творчество	*	Оккультизм	
Знание улиц	**	Починка	**	Политика	*
Хитрость	**	Маскировка		Наука	

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	***	Защищать товарищей – мертвых и живых (Любовь)	****	Вселение	**
Воспоминания	**	Отомстить тем, кто поимел профсоюз (Месть)	***	Воплощение	*
Артефакт	*	Служить Гильдии (Верность)	**	Гнев	*
Гильдейский статус	*	Навредить каждому, кто дурно отзывается о том, что я делаю (Гордость)	*	Кукловодство	*

Оковы

Грузовик "Мэктракс"	****
Место старой кузницы	****
Свадебная фотография	**

Корпус ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ангст ☐☐

Воля ☐☐☐☐☐

Пафос

Шипы

Аура Развращения (скрежещущий голос), Пакт Рока, Неудача

Темные Страсти

Разделить страдания несчастных ублюдков, которых я перековываю (Чувство вины)	****

□□□□□	Убивать “костюмов” (Ненависть)	***
	Уничтожить профсоюз (Извращенная любовь	**

Опыт

Экс-Мастеровой

Цитата: *Ты прячешь меня, а я рассказываю тебе о том, что ты хочешь узнать. Идет?*

Прелюдия: При жизни вы занимались тем, что чинили телевизоры, и потому после смерти вербовщики Гильдии заграбастали вас, оценив по достоинству ваше знание электроники. Сначала все было довольно неплохо, но затем, когда начались все эти рассказы про Ад и Израиль, вас это начало слегка беспокоить. Когда они заставили вас сунуть руку в душевное пламя и пройтись по ней молотом, вы поняли, что вас это не просто беспокоит, а очень сильно беспокоит. Более того, в ходе церемонии инициации вы не сумели удержаться от крика, и это привлекло к вам не самое приятное внимание Старейшин Гильдии. Вскоре после этого вы пришли к выводу, что вам пора сваливать.

Тем не менее, вы не собирались мириться с чем, что все ваши мучения пойдут коту под хвост. Вы ждали подходящего случая, а пока старательно учились всему, чему учили вас. Когда вы поняли, что вытянули из своих учителей столько, сколько могли, настало время сматывать удочки. В конце концов, проведи вы там еще немного времени, вполне возможно, что вы бы даже начали верить во все то дерьмо, которое заливали вам в уши.

Друг, немного разбиравшийся в Аргосе, помог вам свалить из Гильдии, а затем выбраться из вашего родного Некрополя. Хотя вы не встречали свое очаровательное лицо на объявлениях с надписью "Разыскивается", вы чувствовали, что Гильдия от вас так просто не отстанет. То, что последует за этим, как подсказывала ваша интуиция, вам вряд ли понравится, и потому вы продолжали оставаться в бегах с того самого момента, как покинули Гильдию.

В основном в последние годы вы тусили с бандами Ренегатов. Во всех случаях условия были очень просты: вы учите их всем тайнам Вселения, которыми им хочется овладеть, а в обмен они прячут вас от длинной руки Гильдии. Вы знаете, что есть и другие, похожие на вас, и твердо верите, что если все вы объединитесь, то Гильдии будет не так-то легко разобраться с вами. Вопрос в том, с чего начать реализацию этого прекрасного плана.

Концепция: Вы презираете Гильдию, и все, за что она борется. Вселение – это чертовски полезная штука, так зачем изображать собаку на сене? Кроме того, вы никогда не умели лизать задницу начальству. Главное ваше богатство – знание Вселения, хотя вы весьма неплохо умеете скрываться и лгать. Впрочем, это необходимо – во всяком случае, для тех, за кем, за кем охотится Старшая Гильдия.

Рекомендации по отыгрышу: Не доверяйте никому. Всегда запутывайте следы и старайтесь моментально отследить все возможные пути отступления. Вы знаете, что дерьмо может хлынуть из трубы в любой момент, и потому постоянно готовитесь отпрыгнуть в сторону. У вас не слишком много друзей, но всегда находится кто-то, готовый помочь вам, при условии, что вы научите его чему-то интересному.

Реликвии: Набор географических карт, работающий 9-милиметровый ствол с несколькими патронами, список Ренегатов и других контактов.

Имя:		**Натура:**	Одиночка	**Жизнь:**	Телемеханик
Игрок:		**Маска:**	Критик	**Смерть:**	Автоавария
Хроника:		**Тень:**	Энтузиаст	**Сожаление:**	Я так и не открыла собственный магазин

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	****
Ловкость	***	Манипулирование	**	Интеллект	***
Выносливость	***	Внешность	**	Сообразительность	****

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Перековка душ	*	Бюрократия	*
Атлетизм		Вождение	*	Компьютер	**
Чувствительность		Этикет		Загадки	
Драка	**	Огнестрельное оружие	**	Расследование	*
Уклонение	*	Лидерство	**	Правоведенье	*
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование	*	Медицина	
Запугивание	*	Творчество		Оккультизм	
Знание улиц	*	Починка	***	Политика	
Хитрость	**	Маскировка	***	Наука	

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Артефакт	****	Оставаться на шаг вперед Гильдии (Самосохранение)	****	Вселение	***
Союзники	**	Убить пьяного водителя, который убил меня (Месть)	**	Аргос	**
Контакты	*	Спасать других людей от Гильдии (Альтруизм)	**	Наказание	*
		Передавать свои знания (Гордость)	**		

Оковы		Корпус	Ангст
Ремонтная мастерская	****	□□□□□□□□□□	□□
Старый набор инструментов	***		
Любимый кот (выброшенный на улицу)	***	**Воля**	**Шипы**
		□□□□□□	Обман Света, Дьявольский Вызов
		Пафос	**Темные Страсти**
			Обрести Забвение посредством перековки (Ненависть к себе) ****

□□□□□	Нести разрушения (Садизм)	**
	Сокрушить Гильдию (Месть)	*

Опыт

Фанатик культа Нудри

Цитата: *Мой Владыка открыл мне тайны душевного пламени и стали. Желаешь ли ты узнать об этом больше? Я буду счастлива поведать тебе об открывшихся мне сокровенных тайнах, и моя мастерская совсем недалеко отсюда...*

Прелюдия: Ваша жизнь текла легко и непринужденно, и вы никогда всерьез ничем не увлекались. Вы подхватили немного компьютерной науки тут, немного других знаний там, но никогда не сталкивались с чем-то, что могло бы действительно стать вашим призванием. Вы занимались всем, начиная дианетикой, и заканчивая работой на стройке, но постоянно чувствовали, что вам чего-то не хватает, и когда вы умрете, то не оставите после себя ничего, что заслуживало бы памяти.

Как бы печально это ни было, но вы оказались правы, и когда настало время проводить вас в последний путь, никто даже не пришел на ваши похороны. Ничто из того, что вы сделали или сказали, не осталось жить после вашей смерти, потому что при жизни вы не сказали ничего запоминающегося, и не сделали ничего, о чем следовало бы помнить. Вы прибыли в Земли Теней, где вас немедленно Сжал и продал как Ренегата аморальный свободный охотник за душами. В последний момент вас вытащил из груды лома местный кузнец душ, который разглядел в вас что-то ценное, и решил, что вы заслуживаете спасения.

Он обучил вас, а затем посвятил в Мастеровые, и теперь Гильдия стала для вас всем. Представьте себе: сочетание неподдельной веры и возможности сделать что-то полезное, что-то, что останется после вас. Заветы Книги затронули какие-то потайные струны в вашей душе, и вы инстинктивно поняли, что они представляют собой неоспоримую истину. Теперь каждый ваш поступок служит величию Нудри и Гильдии, и вы без конца возносите хвалу Молоту и Руке, которая сжимает его.

Концепция: Вы прикреплены к отряду Легионеров, которые служат в одном из дальних Некрополей. Официально вы выполняете обязанности кузнеца в составе бригады, к которой приписаны, но вы сделали все для того, чтобы Легионеры как можно реже беспокоили вас. Ваши разноплановые поверхностные знания оказались крайне полезны здесь, на окраине призрачного общества, но, на самом деле, они всего лишь помогают вам поддерживать маскировку. На самом деле, ваша главная цель – позволить как можно большему количеству душ познать безграничную славу Нудри, независимо от того, сделают ли они это, присоединившись к Гильдии, или же превратившись в очередное изделие из душевной стали под ударами вашего молота.

Рекомендации по отыгрышу: Людям, которые собирались убить Салмана Рушди, далеко до вашей целеустремленности и верности религиозным убеждениям. Одна лишь мысль о том, чтобы поговорить о чем-то, кроме перековки душ, вызывает у вас скуку, но когда разговор обращается к вашей любимой теме, в ваших глазах вспыхивает священное (если не зловещее) рвение. Никогда не обсуждайте откровения, которые получили, с чужаками, если только вы не собираетесь убить их, или посвятить в члены Гильдии.

Реликвии: Молот, кузница душ со всем необходимым инструментарием, почерневший медальон Гильдии, копия Книги Нудри.

Имя:	**Натура:**	Фанатик	**Жизнь:**	Скиталец без смысла и без цели
Игрок:	**Маска:**	Мечтатель	**Смерть:**	Поскользнулся в ванной и разбил голову об раковину
Хроника:	**Тень:**	Мученик	**Сожаление:**	Я ничего не сделал

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	***	Харизма	****	Восприятие	**
Ловкость	***	Манипулирование	****	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Перековка душ	***	Бюрократия	*
Атлетизм		Вождение		Компьютер	**
Чувствительность	***	Этикет		Загадки	**
Драка		Огнестрельное оружие		Расследование	*
Уклонение	*	Лидерство		Правоведенье	*
Эмпатия	**	Медитация	*	Лингвистика	*
Экспрессия	*	Фехтование		Медицина	*
Запугивание	*	Творчество	**	Оккультизм	**
Знание улиц		Починка	*	Политика	*
Хитрость		Маскировка	*	Наука	**

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	***	Служить Владыке Нудри (Религиозное рвение)	*****	Наказание	*
Эйдолон	*	Служить Гильдии (Верность)	***	Вселение	**
Пристанище	**	Сокрушить всех неверующих (Фанатизм)	**	Паутина	*
Богатство	*			Ваяние	*

Оковы		Корпус	Ангст
Раковина, об которую я разбил голову	****	□□□□□□□□□□	□□□□□
Плюшевый мишка	***		
Школьный дневник	**	**Воля**	**Шипы**
Старая газета с моей фотографией	*	□□□□□□	Знак Смерти (3 пункта – горящие красным светом глаза и постоянный запах дыма), Темные Союзники
			Темные Страсти
		Пафос	Мучить всех живых, которые забыли обо мне (Зависть) *****

□□□□□□□□	Выставить членов Культа идиотами (Цинизм)	***

Опыт

Приложение: Кто кем был

Лорд Эмбер

Лорд Эмбер, также именуемый Мастером над Учениками, пользуется своим “рабочим” псевдонимом уже столько времени, что сам благополучно забыл свое настоящее имя (*в переводе на русский слово ember означает “уголь”. Прим. Аваллаха*). Он утверждает, что был учеником самого Нудри, и занимал нынешнее положение задолго до того, как Гильдии оказались под запретом вследствие указа Харона. В действительности, Лорд Эмбер использовал падение Гильдий в качестве удобного способа избавиться от некоторых политических противников; с тех самых пор он наслаждается всеми благами, предоставляемыми ему некоем подобием неприкосновенности, которую даровали ему правители Стигии. Он с удовольствием играет роль образцового гражданина, часто предлагая свои услуги различным Легионам.

Особняк Лорда Эмбера ненамного уступает в размерах легендарному Горменгасту и состоит из сотен комнат, десятков башен и великого множества подвалов, выкопанных в недрах острова Скорбей. В стенах особняка скрываются многие из Учеников Гильдии; там же находятся запасы оружия, укрепленного с помощью Арканои, и работают кузницы, где день и ночь стучат молоты и откуда извергается черный дым. С помощью хитроумной системы воздуховодов и дымоходов дым кузниц извергается в небо над Стигией в сотне различных мест, ни одно из которых не находится в непосредственной близости от особняка Лорда Эмбера. Из особняка ведут десятки тайных ходов, которые выходят в различные части острова, и сам дом представляет собой такой запутанный лабиринт, что пока Лорд Эмбер развлекает Владыку Смерти в своем кабинете, какой-нибудь Ученик может без труда овладевать знаниями Гильдии в десяти футах от него; при этом никто из них даже не заподозрит, что рядом находится кто-то еще.

Главной навязчивой идеей Эмбера, облаченной в некое подобие рациональности, является возвращение Гильдиям их прежнего влияния на жизнь Стигии. Эти радикальные устремления вкупе с его широкой известностью за пределами Гильдии делают существование Лорда Эмбера исключительно опасным. Большинство интересующихся политикой Мастеровых имеет все основания считать, что Эмбера скоро раскроют, и многие из них уже начинают бороться за право занять его место.

Дункан Бессемер

Согласно законам Стигии только невольники, преступники и Спектры могут быть переработаны в кузницах душ. Тем не менее, Дункану Бессемеру слишком хорошо известно, что законы существуют для того, чтобы их нарушать. Существует очень немного Мастеровых, которые вызывали бы такой страх или такую ненависть, как он, не

говоря уже о столь яростном преследовании со стороны, как Иерархии, так и Еретиков.

Рожденный в 1767 году на острове Скай, Бессемер работал кузнецом, а затем литейщиком на заводе, который производил артиллерийские орудия для Его Величества Короля Георга. Дункан был привлекательным мужчиной, и потому достаточно быстро оказался вовлечен в интрижку с местной красавицей, очаровательной миссис Эудорой Вэйленд. К сожалению, мистер Вэйленд был мастером в литейной, где работал Бессемер, и очень скоро узнал об измене своей жены. Меньше, чем через две недели, Вэйленд столкнул свою жену и ее любовника в чан с расплавленным металлом. Душа Эудоры отправилась туда, куда отправляются все праведные души, тогда как Дункану суждено было стать призраком.

Сжатый скучающим служителем Иерархии и отправленный в кузницу душ, Бессемер оказался спасен в последний момент женщиной, которая должна была расплавить его Корпус. Официально занимающая пост штаб-кузнеца третьей дивизии Костяного Легиона, она, вдобавок к этому, была Подмастерьем Гильдии Мастеровых с немалыми амбициями. Она увидела в Дункане потенциального ученика с выдающимися талантами и покладистым характером. Избавив его от неприятной перспективы сгинуть в кузнице, она обучила его, посвятила в члены Гильдии, а затем устроила на должность своего подчиненного в том же самом Легионе.

Благодаря своей природной предрасположенности к работе с металлом, Дункан быстро овладел тайнами работы с душами, и стал настоящим мастером Вселения. Он наслаждался работой в кузнице - на взгляд некоторых призраков, даже больше, чем стоило бы - и добился производительности, которую до этого не удавалось продемонстрировать никому из учеников Нудри. Когда его госпожу отправили с большей частью Костяного Легиона сражаться против Нефритовой Империи, Дункан остался в Стигии и очень быстро занял место своей наставницы в Совете Гильдии.

Одно из преимуществ, предоставляемых Гильдией, заключается в том, что кузнец сам может выбирать души, с которыми он будет работать. Благодаря этой привилегии, Бессемер сумел заполучить Корпус некоего Джонни Копа, британского генерала, который пользовался очень дурной репутацией в Шотландии, и после смерти связался с Ренегатами. Бессемер, который после перехода за Саван стал большим патриотом Шотландии, чем при жизни, потратил немало времени, обрабатывая Корпус Копа, и обнаружил, что каждая минута агонии англичанина наполняет его сердце радостью. Шесть месяцев спустя, когда Коп наконец-то превратился в чудесное подобие цветущей ветви боярышника, Дункан отправился на поиски новой жертвы.

Навязчивое стремление Бессемера как следует помучить тех, кто при жизни угнетал шотландский народ, со временем сменилось более абстрактной любовью к "коллекционированию" душ знаменитых людей с последующим превращением их в произведения искусства. Многие из тех, кого при жизни считали одними из самых выдающихся людей своего поколения, закончили свой посмертный путь в качестве безделушек, украшающих дома выдающихся призраков Стигии. В конце концов, потребность Бессемера в сырье заставила его выйти за рамки закона Стигии, и вместо того, чтобы умерить свои аппетиты, он решил

воспользоваться другими методами их удовлетворения. Потребовались десятилетия для того, чтобы его преступления выплыли на свет, и когда Легионеры наконец-то пришли за ним, он без труда скрылся.

В данный момент местонахождение Бессемера неизвестно, хотя многие подозревают, что мастера Гильдии укрывают его ради своих собственных целей. Тем временем, любая знаменитость или политик, прибывающий в Земли Теней, очень быстро начинает содрогаться при одном имени Дункана Бессемера.

Дэйзи "Маргаритка" Чейн

Практически никто не знает, что Дэйзи Чейн (настоящее имя Дэйзи Люсинда Микельштайн) мертва. Большинство даже не подозревает о том, что она когда-либо существовала, но те, кто был знаком с ней в режиме онлайна, еще не осведомлены о том, что она уже умерла. Она продолжает так же часто оставлять сообщения в UseNET, все так же проворачивает дела, о которых сразу же складываются легенды, и появляется на оффлайновых собраниях с такой же частотой (т.е. никогда), как и при жизни. Так что пока полиция, агенты АНБ и ФБР и хакеры-осведомители сходят с ума, пытаясь выследить загадочную Дэйзи Чейн, она сидит в Землях Теней и смеется над ними.

Дэйзи, которую при жизни считали хакером от Бога, умерла в результате сочетания недоедания, вызванного сидением на диете из продуктов быстрого питания, и гриппа, который она решила перенести на ногах, и который повлек за собой осложнения. Ослабленная иммунная система не сумела справиться с осложнениями, и, будучи программистом-фрилансером, Дэйзи не позаботилась о том, чтобы вовремя обзавестись медицинской страховкой. К тому моменту, когда она поняла, что дела плохи, и собралась отправиться в госпиталь, было уже слишком поздно.

После смерти Дэйзи в действительности так никогда и не присоединилась к Гильдии Мастеровых. Ее Сжала банда Ренегатов, у которых были на нее свои планы (и которые с помощью Кукловодства помешали ей вовремя обратиться за медицинской помощью), после чего Ученица-Ренегат, которую звали Солли Ричардсон, преподала ей основы Вселения. Тем не менее, ученица очень быстро превзошла свою наставницу; менее чем год спустя, Дэйзи Чейн взламывала системы, к которым вряд ли осмелилась бы даже приблизиться при жизни. С помощью Гремлинизации она сумела проникнуть в центральный компьютер банка Норс-Стэйт в Филадельфии, заставив каждый банкомат, принадлежащий банку, выбрасывать банкноты в воздух, тогда как на каждом экране отображалась маргаритка, изображенная с помощью ASCII-символов. Впрочем, это было только началом, и среди хакеров ее имя уже стало легендой. В Стигии она считается одним из самых разыскиваемых Ренегатов из-за вопиющего нарушения Диктум Мортума. К счастью для Дэйзи, она никогда не приближается к Стигии...по крайней мере, если может избежать этого.

Порромэн

Хотя многие считают его легендарным духом, который присматривает за теми, кто работает в кузницах и на сталеплавильных заводах, в действительности Порромэн вполне реален. При жизни Порромэн, который является призраком кузнеца, служившего римским легионам в Альбионе, ковал мечи воинов, построивших Вал Адриана. Его Оковами стал сам Вал, и потому Порромэн на протяжении многих лет скитался по северной части Англии и Шотландии, украдкой помогая измазанным в саже людям, которые изготовляли сталь, ставшую основой могущества Запада. Подвергнутая Гремлинизации домна, которая внезапно потухла и тем самым спасла жизнь упавшему туда работнику, Захваченная стальная цепь, о слабом звене которой стало известно благодаря призрачному шепоту, линия конвейера, остановившаяся благодаря Перенапряжению за мгновение до того, как оказавшийся на ней рабочий оказался бы навсегда искалеченным: все это примеры того, что делал для живых Порромэн. До этого момента его действия не привлекали внимания людей, которых могли бы заинтересовать подобные вещи, и между Порромэном и теми, кому он помогает, действует негласный уговор, предписывающий не распространяться о произошедшем.

В Землях Теней Порромэн обладает немалым влиянием в Совете Гильдии, получив звание Мастера еще до того, как Римская империя утратила свою былую мощь. Он с подозрением относится к современной электронике и отличается явной неприязнью к компьютерам, выступая в качестве одного из самых заядлых консерваторов, когда дело доходит до обсуждения будущего Гильдии. По мнению Порромэна Интернет является глупой причудой и не стоит траты ресурсов.

Рост Порромэна превышает восемь футов, и его кожа выглядит абсолютно черной. Он настолько верен Гильдии, что его верность временами выходит за пределы здравого смысла. Готовность Порромэна прийти на помощь своим товарищам по Гильдии (и смертным протеже) может сравниться только с презрением и отвращением, которые он испытывает в отношении тех, кто покинул Гильдию или же прибегает к Вселению, но так никогда и не присоединился к Мастеровым. Он известен призывами к тому, чтобы жестоко расправиться с этими предателями, сделав их печальную судьбу "примером", и в некоторых случаях лично брал инициативу в свои руки.

Имя:	**Натура:**	**Жизнь:**
Игрок:	**Маска:**	**Смерть:**
Хроника:	**Тень:**	**Сожаление:**

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	*	Харизма	*	Восприятие	*
Ловкость	*	Манипулирование	*	Интеллект	*
Выносливость	*	Внешность	*	Сообразительность	*

Способности

Таланты	Навыки	Познания
Бдительность	Перековка душ	Бюрократия
Атлетизм	Вождение	Компьютер
Чувствительность	Этикет	Загадки
Драка	Огнестрельное оружие	Расследование
Уклонение	Лидерство	Правоведенье
Эмпатия	Медитация	Лингвистика
Экспрессия	Фехтование	Медицина
Запугивание	Творчество	Оккультизм
Знание улиц	Починка	Политика
Хитрость	Маскировка	Наука

Преимущества

Дополнения	Страсти	Арканои
Артефакты		
Союзники		
Контакты		

Оковы	**Корпус**	**Ангст**
	Воля	**Шипы**
	Пафос	**Темные Страсти**

Опыт

Биография персонажа
Жизнь
Смерть
Титул:

Внешность персонажа	
Хронологический возраст:	
Видимый возраст:	
Пол:	
Дата рождения:	
Дата смерти:	
Цвет волос:	
Цвет глаз:	
Раса:	
Национальность:	
Рост:	
Вес:	
Стиль одежды:	
Другие запоминающиеся черты:	

Лист персонажа Тени

Имя: **Архетип:**

Теневод: **Хроника:**

Преимущества

Шипы **Ангст** **Темные Страсти**

Воля Души

Описание Дополнений	
Союзники	Контакты
Эйдолон	Гильдейский статус
Воспоминания	Ментор
Известность	Статус
Богатство	Наследие
Артефакты	Реликвии

Описание кузницы

Пристанища	
Местонахождение	Описание

Достоинства и Недостатки					
Достоинство	Тип	Стоимость	Недостаток	Тип	Стоимость

Опыт	
Всего получено:	**Всего потрачено**:
Получено за:	Потрачено на:

Древние/Новые искусства	
Название	**Уровень**

Метки Мастеровых

Положение в Гильдии и контакты	
Положение:	
Ранг:	
Гильдейские контакты:	
Преступления против Гильдии:	

Прием	**Сложность**	**Урон**
Удар	6	Сила
Захват	6	Сила
Пинок	7	Сила +1
Бросок	7	Особый; смотрите в соответствующем разделе.
Укус	5	Сила +1
Когти	6	Сила +2

Оружие	Сложн.	Урон	Дальн.	Скор.	Обойма	Скрыт.

Броня:

Ну что, дружок, готова поспорить, что при жизни ты считал себя чертовски крутым хакером, не так ли? Хочу спросить – ты когда-нибудь пытался взломать что-то изнутри? Нет? Неудивительно, ведь тогда ты был всего лишь человеком. Теперь ты – нечто большее. Встретимся внутри!

-Кэтрин Чан, Мастеровой-Ренегат

Призраки материального мира…

Они ожидают вас в самом темном сердце Стигии. Они внимательно изучают вас, стараясь понять, сумеете ли вы обречь другую душу на вечное проклятье. Сумеете ли вы раз за разом опускать молот на чужой Корпус, не обращая внимания на отчаянные крики его владельца? И что вы будете делать, если когда-нибудь Легионеры приведут вас в цепях в одну из кузниц вашего братства?

Хранители молота и горна…

Книга Гильдии Мастеровых – это первая книга новой серии Книг Гильдий для линейки **Призраки: Забвение**. Она откроет вам тайны Старшей Гильдии, и поведает вам обо всем, что с ней связано, начиная невыразимыми ужасами Лабиринта, и заканчивая силиконовыми нитями, связывающими самые отдаленные уголки мира после наступления Информационной Эры.

В этой книге вы найдете:

-Новые и Древние искусства Вселения;
-Подробное описание истории Гильдии.
-Информацию о структуре Гильдии и ее выдающихся представителях;
-Первую часть Дороги Стали и Душ, истории, которой суждено преобразить будущее всех Гильдий!